ファイナル ファンタジー クリスタル クロニクル
マルチプレイナビゲーター
～みんなで遊ぼう！『FFCC』～

『FFCC』の真髄・マルチプレイを徹底研究した一冊！
仲間と敵を倒すだけが冒険じゃない!?

ゲーム開始から最終決戦までのプレイ記録を完全掲載。
マルチプレイの楽しさを読ませます!!

戦闘を有利に進めるための㊙テクニックをたっぷり伝授。
友だちとのプレイに差をつけろ!!

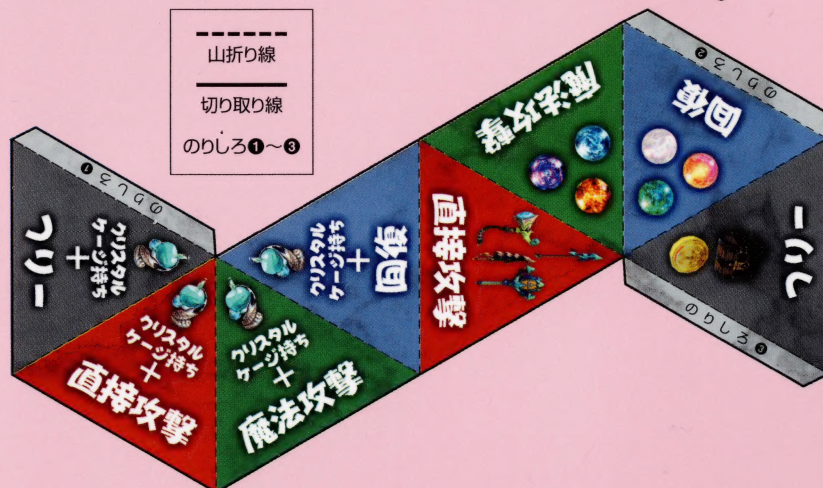
切り取って使えるマジックパイル&アーティファクトリスト等…。
便利なオマケもてんこ盛り!!

マジックパイル早見表

早見表!
あなどるべからず……。
だな?

マジックパイル	組み合わせ 1人目	2人目	3人目	4人目	タイミング	効果
ファイラ	ファイア	ファイア	—	—	同時	敵を火炎状態にする 効果範囲：中
ファイラ+1	ファイア	ファイア	ファイア	—		
ファイラ+2	ファイア	ファイア	ファイア	ファイア		
ブリザラ	ブリザド	ブリザド	—	—	同時	敵を氷結状態にする 効果範囲：中
ブリザラ+1	ブリザド	ブリザド	ブリザド	—		
ブリザラ+2	ブリザド	ブリザド	ブリザド	ブリザド		
サンダラ	サンダー	サンダー	—	—	同時	敵を気絶状態にする 範囲：中
サンダラ+1	サンダー	サンダー	サンダー	—		
サンダラ+2	サンダー	サンダー	サンダー	サンダー		
ファイガ	ファイア	ファイア	—	—	連続（遅め）	敵を火炎状態にする 効果範囲：大
ファイガ+1	ファイア	ファイア	ファイア	—		
ファイガ+2	ファイア	ファイア	ファイア	ファイア		
ブリザガ	ブリザド	ブリザド	—	—	連続（遅め）	敵を氷結状態にする 効果範囲：大
ブリザガ+1	ブリザド	ブリザド	ブリザド	—		
ブリザガ+2	ブリザド	ブリザド	ブリザド	ブリザド		
サンダガ	サンダー	サンダー	—	—	連続（遅め）	敵を気絶状態にする 効果範囲：大
サンダガ+1	サンダー	サンダー	サンダー	—		
サンダガ+2	サンダー	サンダー	サンダー	サンダー		
グラビデ	ファイア	ブリザド	—	—	同時	宙に浮いている敵を落とす 効果範囲：小
	ファイア	サンダー	—	—		
	ブリザド	サンダー	—	—		
	ブリザド	ファイア	—	—		
	サンダー	ファイア	—	—		
	サンダー	ブリザド	—	—		
グラビラ	ファイア	ブリザド	サンダー	—	同時 ↓ 連続（早め）	宙に浮いている敵を落とす 効果範囲：中
	ファイア	ブリザド	サンダー	サンダー		
	ファイア	サンダー	ブリザド	—		
	ファイア	サンダー	ブリザド	ブリザド		
	ブリザド	サンダー	ファイア	—		
	ブリザド	サンダー	ファイア	ファイア		
	ブリザド	ファイア	サンダー	—		
	ブリザド	ファイア	サンダー	サンダー		
	サンダー	ファイア	ブリザド	—		
	サンダー	ファイア	ブリザド	ブリザド		
	サンダー	ブリザド	ファイア	—		
	サンダー	ブリザド	ファイア	ファイア		
グラビガ	ファイア	ブリザド	サンダー	—	同時	宙に浮いている敵を落とす 効果範囲：大
	ブリザド	サンダー	ファイア	—		
	サンダー	ファイア	ブリザド	—		

マジックパイル	組み合わせ 1人目	2人目	3人目	4人目	タイミング	効果
ホーリー	レイズ	ファイア	—	—	同時	実体を持たない敵を実体化する 効果範囲：小
	レイズ	ブリザド	—	—		
	レイズ	サンダー	—	—		
ホーリラ	レイズ	ファイア	レイズ	—	同時 ↓ 連続（早め）	実体を持たない敵を実体化する 効果範囲：中
	レイズ	ブリザド	レイズ	—		
	レイズ	サンダー	レイズ	—		
ホーリラ+1	レイズ	ファイア	レイズ	レイズ		
	レイズ	ブリザド	レイズ	レイズ		
	レイズ	サンダー	レイズ	レイズ		
ヘイスト	レイズ	ケアル	ケアル	—	連続 ↓ ケアルは同時	行動速度を速くする 効果範囲：小
ヘイスガ	レイズ	ケアル	ケアル	ケアル		行動速度を速くする 効果範囲：中
スロウ	レイズ	ファイア	—	—	連続	行動速度を遅くする 効果範囲：小
	レイズ	ブリザド	—	—		
	レイズ	サンダー	—	—		
スロウガ	レイズ	ファイア	ブリザド	—	2人目と3人目は同時	行動速度を遅くする 効果範囲：大
	レイズ	ファイア	サンダー	—		
	レイズ	ブリザド	サンダー	—		
	レイズ	ブリザド	ファイア	—		
	レイズ	サンダー	ファイア	—		
	レイズ	サンダー	ブリザド	—		
ストップ	レイズ	ファイア	ブリザド	—	連続	行動を停止させる 効果範囲：小
	レイズ	ファイア	サンダー	—		
	レイズ	ブリザド	サンダー	—		
	レイズ	ブリザド	ファイア	—		
	レイズ	サンダー	ファイア	—		
	レイズ	サンダー	ブリザド	—		
ケアルガ	ケアル	ケアル	—	—	同時	体力を全快させる 効果範囲：大
	ケアル	ケアル	ケアル	—		
	ケアル	ケアル	ケアル	ケアル		
クリアガ	クリア	クリア	—	—	同時	ステータス異常を治療する 効果範囲：大
	クリア	クリア	クリア	—		
アレイズ	レイズ	レイズ	—	—	連続	戦闘不能から体力全快で復活させる 効果範囲：大
	レイズ	レイズ	レイズ	—		

きりとり

サイコロの使いかた

やあ、ボクのつくった特製サイコロを使ってみるかい？　冒険が盛り上がること間違い無しだよ。……大丈夫、疑うのはわかるけど、今回は詐欺なんかじゃないからね。役割を決めるときのいざこざを平和的に収めることができる最高の逸品だよ。

役割決め

ここに載せたアーティファクトチェックリストを使えば、全73種類あるアーティファクトのなかで、自分がどれを持っているのかひと目でわかる。「キャラクター名」に育てているキャラクターの名前を書き込み、アーティファクトを取得したら該当するマス目をペンで塗りつぶそう。

記入例

種類	アーティファクト名	アップ値／効果	キャラクター名							
			キアラン	チャド	イーリアス	ル・ジェ				
	りゅうのひげ	1	■							
	メイジマッシャー	1		■		■				
	ルーンのつえ	1								

チェックだクポ！

種類	アーティファクト名	アップ値	キャラクター名							
攻撃アップ	しゅりけん	+1								
攻撃アップ	マンイーター	+1								
攻撃アップ	ダブルハーケン	+1								
攻撃アップ	あしゅら	+1								
攻撃アップ	カイザーナックル	+1								
攻撃アップ	フレイムタン	+2								
攻撃アップ	アイスブランド	+2								
攻撃アップ	イカサマダイス	+2								
攻撃アップ	オーガキラー	+2								
攻撃アップ	えんげつりん	+2								
攻撃アップ	さすけのかたな	+3								
攻撃アップ	トールハンマー	+3								
攻撃アップ	マスカレイド	+3								
攻撃アップ	アメノムラクモ	+4								
攻撃アップ	マサムネ	+5								
攻撃アップ	げっかびじん	+5								
攻撃アップ	オニオンソード	+1								
攻撃アップ	パワーリスト	+1								
攻撃アップ	グリーンベレー	+1								
攻撃アップ	きばのおまもり	+1								
攻撃アップ	ねじりはちまき	+2								
攻撃アップ	ちからだすき	+3								
攻撃アップ	きょじんのこて	+3								

種類	アーティファクト名	アップ値／効果	キャラクター名							
魔法アップ	りゅうのひげ	+1								
魔法アップ	メイジマッシャー	+1								
魔法アップ	ルーンのつえ	+1								
魔法アップ	ひかりのじてん	+1								
魔法アップ	けんじゃのつえ	+3								
魔法アップ	ワンダーワンド	+3								
魔法アップ	ルーンのベル	+3								
魔法アップ	メイジスタッフ	+5								
魔法アップ	ノアのリュート	+5								
魔法アップ	ガラティーン	+7								
魔法アップ	アルテマのしょ	+10								
魔法アップ	ぎんのうでわ	+1								
魔法アップ	タマのすず	+1								
魔法アップ	フェアリーリング	+1								
魔法アップ	はねつきぼうし	+1								
魔法アップ	キャンディリング	+1								
魔法アップ	クリスナイフ	+3								
魔法アップ	あかいくつ	+3								
魔法アップ	ダークマター	+5								
魔法アップ	きんのかみかざり	+5								
魔法アップ	トウテツパターン	+7								
魔法アップ	リボン	+9								
防御アップ	マインゴーシュ	+2								
防御アップ	チキンナイフ	+3								
防御アップ	セイブザクィーン	+4								
防御アップ	ドリル	+1								
防御アップ	バックラー	+1								
防御アップ	ぎんぶちめがね	+1								
防御アップ	きれいなうでわ	+1								
防御アップ	くろずきん	+2								
防御アップ	アライのメット	+2								
防御アップ	エルフのマント	+2								
防御アップ	ワンダーバングル	+3								
防御アップ	まもりのゆびわ	+4								
防御アップ	イージスのたて	+5								
防御アップ	ねずみのしっぽ	+2								
防御アップ	くまちゃん	+2								
特殊系	モーグリポケット	コマンドスロット+1								
特殊系	チョコボポケット	コマンドスロット+1								
特殊系	ゴブリンポケット	コマンドスロット+1								
特殊系	ラストポケット	コマンドスロット+1								
特殊系	ファイアリング	ファイア使用可・「まほう」+1								
特殊系	ブリザドリング	ブリザド使用可・「まほう」+1								
特殊系	サンダーリング	サンダー使用可・「まほう」+1								
特殊系	ケアルリング	ケアル使用可・「まほう」+1								
特殊系	レイズリング	レイズ使用可・「まほう」+1								
特殊系	アースペンダント	ハートが1つ増える								
特殊系	ムーンペンダント	ハートが1つ増える								
特殊系	スターペンダント	ハートが1つ増える								
特殊系	サンペンダント	ハートが1つ増える								

キリトリ

詳しい使いかたは巻末を見よ

注意！ WARNING

サイコロを作るときにハサミやカッターを使う場合は、手を切らないように十分注意するのだ。

のりしろ❶
のりしろ❷
のりしろ❸

谷折り線
切り取り線
のりしろ❶〜❸

キリトリ

ミルラの雫をめぐって展開する
『ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル』の物語。
あなたはどこまでゲームを進めましたか？

最強の武器、最強の防具を手に入れたい！
すべてのアーティファクトをそろえたい！
最終ボスを撃退し、エンディングを迎えたい！　…などなど。

みなさんそれぞれに旅の目的があり、
そしてそれを達成された方もたくさんいることでしょう。

マルチプレイ、やっていますか？

でも、そこで1つ質問があります。

あなたは誰と冒険していますか？

1人で遊んでいる方。
あなたは、ちょっぴりもったいない冒険をしています。
友だちと協力して強敵を倒す興奮。
友だちと一緒に世界を見て、その美しさを知る感動。
そして、それらを通して深まる友情。
マルチプレイには、あなたの知らないオドロキが詰まっています。
本書のキャラバン日記を読んで、
そのライブ感を少しでも体験してみてください。

お友だち数人と遊んでいる方。
もうマルチプレイの醍醐味は十分理解されていると思いますが、
あなたの「マナー」は大丈夫ですか？
いくら親しい友だちといっても、無礼は禁物。
気持ちの良いプレイを心がけていますか？
もし自分のマナーに自信がなかったら、
本書のプレイレポートを読みながら
自分の遊びかた・友だちとの接しかたを見直してみてください。
併せてマルチプレイ修練所を読んで、
一風変わったプレイの提案等もできるようになると、
コミュニケーションスキルもアップしますよ。

この本は、そんなマルチプレイのおもしろさを伝える一冊です。
1人でも、みんなでも読めます。使えます。
既存の攻略本と違って「答え」は載せていませんが、
マルチプレイの興奮と感動がたっぷり詰まっています。

アーティファクトチェックリスト

ここに載せたアーティファクトチェックリストを使えば、全73種類あるアーティファクトのなかで、自分がどれを持っているのかひと目でわかる。「キャラクター名」に育ているキャラクターの名前を書き込み、アーティファクトを取得したら該当するマス目をペンで塗りつぶそう。

記入例

種類	アーティファクト名	アップ値／効果	キアラン	チャド	イーリアス	ル・ジェ				
	りゅうのひげ	1								
	メイジマッシャー	1								
	ルーンのつえ	1								

種類	アーティファクト名	アップ値	キャラクター名
攻撃アップ	しゅりけん	+1	
	マンイーター	+1	
	ダブルハーケン	+1	
	あしゅら	+1	
	カイザーナックル	+1	
	フレイムタン	+2	
	アイスブランド	+2	
	イカサマダイス	+2	
	オーガキラー	+2	
	えんげつりん	+2	
	さすけのかたな	+3	
	トールハンマー	+3	
	マスカレイド	+3	
	アメノムラクモ	+4	
	マサムネ	+5	
	げっかびじん	+5	
	オニオンソード	+1	
	パワーリスト	+1	
	グリーンベレー	+1	
	きばのおまもり	+1	
	ねじりはちまき	+2	
	ちからだすき	+3	
	きょじんのこて	+3	

種類	アーティファクト名	アップ値／効果	キャラクター名
魔法アップ	りゅうのひげ	+1	
	メイジマッシャー	+1	
	ルーンのつえ	+1	
	ひかりのじてん	+1	
	けんじゃのつえ	+3	
	ワンダーワンド	+3	
	ルーンのベル	+3	
	メイジスタッフ	+5	
	ノアのリュート	+5	
	ガラティーン	+7	
	アルテマのしょ	+10	
	ぎんのうでわ	+1	
	タマのすず	+1	
	フェアリーリング	+1	
	はねつきぼうし	+1	
	キャンディリング	+1	
	クリスナイフ	+3	
	あかいくつ	+3	
	ダークマター	+5	
	きんのかみかざり	+5	
	トウテツパターン	+7	
	リボン	+9	
防御アップ	マインゴーシュ	+2	
	チキンナイフ	+3	
	セイブザクィーン	+4	
	ドリル	+1	
	バックラー	+1	
	ぎんぶちめがね	+1	
	きれいなうでわ	+1	
	くろずきん	+2	
	アライのメット	+2	
	エルフのマント	+2	
	ワンダーバングル	+3	
	まもりのゆびわ	+4	
	イージスのたて	+5	
	ねずみのしっぽ	+2	
	くまちゃん	+2	
特殊系	モーグリポケット	コマンドスロット+1	
	チョコボポケット	コマンドスロット+1	
	ゴブリンポケット	コマンドスロット+1	
	ラストポケット	コマンドスロット+1	
	ファイアリング	ファイア使用可・「まほう」+1	
	ブリザドリング	ブリザド使用可・「まほう」+1	
	サンダーリング	サンダー使用可・「まほう」+1	
	ケアルリング	ケアル使用可・「まほう」+1	
	レイズリング	レイズ使用可・「まほう」+1	
	アースペンダント	ハートが1つ増える	
	ムーンペンダント	ハートが1つ増える	
	スターペンダント	ハートが1つ増える	
	サンペンダント	ハートが1つ増える	

キリトリ

注意!
WARNING

サイコロを作るときにハサミやカッターを使う場合は、手を切らないように十分注意するのだ。

ミルラの雫をめぐって展開する
『ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル』の物語。
あなたはどこまでゲームを進めましたか？

最強の武器、最強の防具を手に入れたい！
すべてのアーティファクトをそろえたい！
最終ボスを撃退し、エンディングを迎えたい！　…などなど。

みなさんそれぞれに旅の目的があり、
そしてそれを達成された方もたくさんいることでしょう。

マルチプレイ、やっていますか？

でも、そこで1つ質問があります。

あなたは誰と冒険していますか？

1人で遊んでいる方。
あなたは、ちょっぴりもったいない冒険をしています。
友だちと協力して強敵を倒す興奮。
友だちと一緒に世界を見て、その美しさを知る感動。
そして、それらを通して深まる友情。
マルチプレイには、あなたの知らないオドロキが詰まっています。
本書のキャラバン日記を読んで、
そのライブ感を少しでも体験してみてください。

お友だち数人と遊んでいる方。
もうマルチプレイの醍醐味は十分理解されていると思いますが、
あなたの「マナー」は大丈夫ですか？
いくら親しい友だちといっても、無礼は禁物。
気持ちの良いプレイを心がけていますか？
もし自分のマナーに自信がなかったら、
本書のプレイレポートを読みながら
自分の遊びかた・友だちとの接しかたを見直してみてください。
併せてマルチプレイ修練所を読んで、
一風変わったプレイの提案等もできるようになると、
コミュニケーションスキルもアップしますよ。

この本は、そんなマルチプレイのおもしろさを伝える一冊です。
1人でも、みんなでも読めます。使えます。
既存の攻略本と違って「答え」は載せていませんが、
マルチプレイの興奮と感動がたっぷり詰まっています。

ファイナル ファンタジー クリスタル クロニクル

マルチプレイナビゲーター

～みんなで遊ぼう！『FFCC』～

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES MULTI PLAY NAVIGATOR

Let's Play! "FFCC"

力を合わせた数だけ
冒険記に思い出がつづられる

心を通わせる仲間がいれば
どんな困難だって乗り切ることができる
その困難が大きければ大きいほど
はっきりとした形で
思い出がつづられていくだろう

マルチプレイに関係するゲームシステムの紹介。マルチプレイの始めかたやルールから、独自の攻略方法まで余すことなく解説していく。初心者はもちろんのこと、経験者であっても基本を勉強しなおすために読んでおくことをオススメする。これを読み切れば、キミも立派にクリスタルキャラバンの一員となれるはずだ。

ティパの村のクリスタルキャラバンが旅立ち、成長していく経過をつづったリプレイ形式の冒険記。キアラン、チャド、イーリアスにル・ジェ、彼ら4人の冒険は波瀾万丈で、読み物としても十分に楽しめるはずだ。もちろん攻略要素もたっぷり盛り込まれているので、ゲームに行き詰まった際に読むのもいいだろう。

協力することの楽しさを体感しよう

ただでさえおもしろいマルチプレイを、さらにおもしろくするための秘訣をまとめた章。いろいろなパーティ編成や遊びかたの紹介、加えて検証やミニゲームの攻略と魅力あるコンテンツがそろっている。読めば読むほどマルチプレイの奥深さの虜になってしまうはずだ。これを読まずに、マルチプレイを極めたとは言わせない!?

レシピとモンスターについての情報を集めた事典がコレ。「このレシピはどこで作れるの？」「この敵は強すぎるよ」などの疑問や困惑を一発解消！　迷ったり困ったりしたときはとりあえず開いてみよう。なお章の後半には、編集部でのマルチプレイ中に生まれた用語をまとめた用語集も含まれている。気に入った用語は仲間内で使ってみては？

ファイナル ファンタジー クリスタル クロニクル マルチプレイナビゲーター

～みんなで遊ぼう！『FFCC』～

第1章 ミルラの水を求めて

第2章 ティパの村キャラバン冒険記

CONTENTS

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

ワールドマップ

ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル

ミルラの水を集め、瘴気から人々を守るクリスタルキャラバン。場所によっては船で移動することもあり、世界全体のマップがなければ、次の目的地を探すのは難しい。そんなときに活用してほしいのがこのマップだ。重要な場所である23カ所にふられた数字は、下記の地名と対応している。なお、地名の横にあるページ数は「第2章 ティパの村キャラバン冒険記」で、そこの場所を紹介しているページだ。

第1章 ミルラの水を求めて

ミルラの水を集めるべく、世界を巡るクリスタルキャラバン。その冒険は、おぼつかない足取りで乗り越えられるほど平坦な道ではない。旅立つ前に、キャラバンのメンバーとして必要となる知識を身につけておこう。

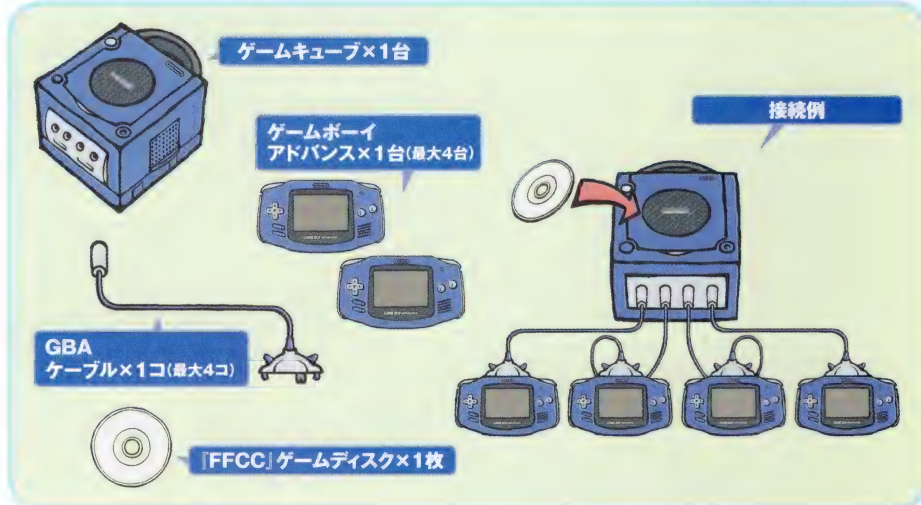
CHAPTER

『ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル』(以下『FFCC』)は、最大4人まで同時にプレイでき、多人数でプレイしたときのみ遊べるようになる要素が多数ある。マルチプレイをせずして、『FFCC』は遊び尽せないのだ!

マルチモード時に必要なもの

2人以上でプレイする「マルチモード」では、ゲームキューブコントローラが使えず、ゲームボーイアドバンス(以下GBA)でキャラクターを操作する。プレイの際にはコントローラをはずし、代わりにGBAとゲームキューブをつないでおこう。準備が整ったあとは、電源を入れるだけ。さあ、自分たちだけの冒険に出かけよう!

←お互いに助け合うことが大切なマルチプレイ。自分勝手なプレイをしていては、物語を先に進められない。

用意するモノと接続例

ここが違うよ! マルチプレイ!!

マルチモードはシングルモードと異なる点がたくさんある。基本的に自分1人でなんでもできたシングルモードとは異なり、マルチモードではさまざまな要素を仲間と手分けして行っていくことになる。またそのほかの違いを右に記しておいたので、マルチプレイを開始する前に一度目をとおしておいてもらいたい。初めはとまどったり、面倒に感じるかもしれないが、一度マルチプレイで遊んでしまえば、それらも「楽しい要素」の1つになることは間違いなしだ。

クリスタルケージは自分で運ぶ

シングルプレイではモグが運んでくれたクリスタルケージ(P.013)だが、マルチプレイでは必ずプレイヤーが運ばなくてはならない。

クリスタルケージを持っているキャラクターは、移動速度が遅くなる。

敵が強くなる

プレイする人数によって敵の強さが変わるのもマルチプレイの特徴だ。特に4人プレイ時は仲間と協力しないとすぐに全滅してしまう。

ダンジョン最後にいるボスも強くなる。互いに助け合って立ち向かえ!

友だちを呼ぼう

マルチプレイを楽しむには2つの方法がある。1つ目は1個のデータに人数分のキャラクターを作る方法。2つ目はキャラクターのデータが入ったメモリーカードを持ち寄って、1つのセーブデータに集める方法だ。キャラクターの移動については下記に説明しているので、そちらを参照してほしい。また、移動されたキャラクターには右記の制限があることを覚えておこう。

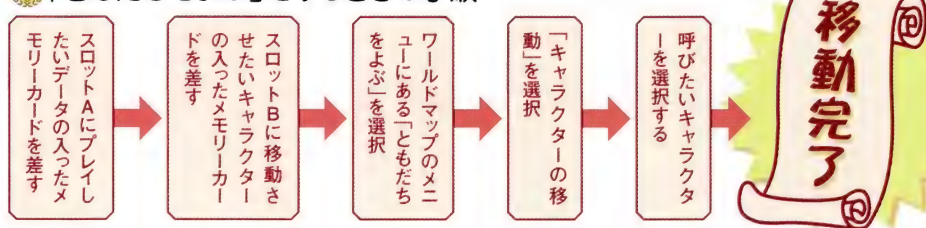
なお、キャラクターを移動させると移動元のキャラクター（ゲストと呼ぶ）は「おでかけ中」となり、キャラクターを戻すか削除しないと、「おでかけ中」を解除できない。「おでかけ中」のときに「キャラクターを削除する」を選ぶことでキャラクターを復活させせることができるが、こうすると移動先で育てたキャラクターは元のメモリーカードに戻せなくなるので注意すること。

移動したキャラクターの制限

- ゲスト（呼んだキャラクター）はイベントには関与しない
- ダンジョンをクリアしてもゲストには手紙が届かない
- ゲストは、はじまりの村（初期名：ティパの村）に家族がいない
- 訪問先には装備品とアーティファクトのみ移動される
- ゲストプレイで入手した装備品・アイテム・お金はなくなるが、精算で入手したアーティファクトのみ持ち帰れる

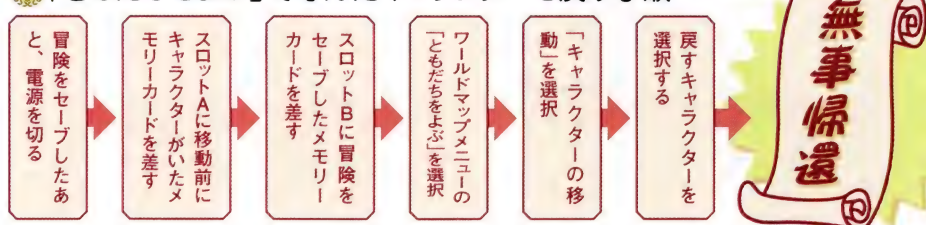
友だちのキャラクターを読み込む

キャラクターの移動方法は右にあるとおりで、ワールドマップのメニューで行えばいい。このとき注意したいのが、スロットAにあるセーブデータにキャラクターが8人いるとき。1つのセーブデータに作れるキャラクターは最大8人までなので、すでに8人いる場合は移動させたい人数分だけ削除する必要があるのだ。

「ともだちをよぶ」をするときの手順

友だちのキャラクターを戻す

ひととおりプレイが終わり、ゲストを元のメモリーカードに戻すには、それまでのプレイをメモリーカードにセーブしたあと、一度電源を切ることが必要になる。そのあとスロットAとBのメモリーカードを入れ替えて、右の手順どおりに操作していけば、キャラクターを自分のメモリーカードに戻すことができる。

「ともだちをよぶ」で呼んだキャラクターを戻す手順

冒険をセーブしたあと、電源を切る → スロットAに移動前にキャラクターがいたメモリーカードを差す → スロットBに冒険をセーブしたメモリーカードを差す → ワールドマップメニューの「ともだちをよぶ」を選択 → 「キャラクターの移動」を選択 → 戻すキャラクターを選択する

マジックパイルが重要

魔法を組み合わせることで、より強力な魔法を生み出すマジックパイル。シングルプレイでは使えなかった魔法が使えるようになる。

マジックパイルの鍵はチームワークにあり。力を合わせて強敵を倒せ！

マルチプレイ用の仕掛けがある

ダンジョンにはたくさんの仕掛けがあり、それを解かなければ先に進めない。なかには、マルチプレイでないと解除できないものもある。

スイッチを踏んだり、物を叩いたりなど、仕掛けの種類はさまざま。

レースゲームが遊べる

モグスタンプを集めていくと、「けちらせキャラバンロード」というレースゲームを遊べるようになる。詳細はP.114から紹介しているので、そちらを参照してプレイしてみてほしい。

GBAを使って遊ぶゲーム。熱くなって冒険を忘れないこと。

操作方法と画面の見かた

マルチプレイではプレイヤー同士で協力することが非常に大事。しかしキャラクターを思いどおりに動かしたり、画面から仲間の状態などを把握するといった基本ができなければ、「協力する」なんてことは夢のまた夢だ。

キャラクターの操作方法を覚えよう

『FFCC』は村や街、ダンジョンをまわり、それらの場所で情報を集めたり、怪しい場所を調べたりして、謎を解きながら冒険を進めていく。下記にそれらの動作を行うための操作方法を説明していくので、ゲームを始める前にしっかりと確認しておいてほしい。特に「調べる」動作は、ダンジョン内と街や村とでは操作方法が変わるので、以下を見て覚えておくこと。

←マルチプレイの操作は、GBAを使うため、多少操作方法が異なる。その違いをしっかり学んでおこう。

主な動作

走る

 十字ボタン、コントロールスティック

十字ボタンを倒した方向にキャラクターを移動させることができる。なお、種族(P.014参照)による移動速度の差はない。

話す／調べる

 Aボタン／Bボタン

村や街のなかで、人に話しかけたり怪しい場所を調べたりするときはAボタンだ。またダンジョン内では操作方法が変わり、それらの動作を行うときはBボタンを押すことになる。

持つ／拾う／置く／投げる／宝箱を開ける

 Bボタン

Bボタンを押せば、フィールド上に落ちているものを拾ったり持ち上げたりすることができる。また、持ち上げた状態でもう一度ボタンを押せば置いたり、投げたりすることができる。

戦闘アクションをとる

 Aボタン

武器や魔法で攻撃したり、食べ物を食べたりといった戦闘にかかわるアクションは、すべてAボタンで行う。L・Rボタンでアクションコマンド(右ページ参照)を切り替え、Aボタンで発動といった具合だ。ただしとるアクションによってボタンを連続で押したり、長く押したりしなければならない。特に長く押すことで出せる必殺技や魔法は押しているだけでは出ず、しばらく押したあとに表示されるターゲットリングを対象に選択後、ボタンを離す必要がある。

その他の操作

動作	シングルモード時	マルチモード時
キャラバンを移動する	コントロールスティック 十字ボタン	十字ボタン
決定する	Aボタン	Aボタン
キャンセルする	Bボタン	Bボタン
ゲームキューブとゲームボーイアドバンスの操作切り替え	–	SELECTボタン
アクションの切り替え／メニューの切り替え	L／Rトリガーボタン	L／Rボタン
メニューを開く	Yボタン	–
ポーズ／ポーズの解除／一部イベントのスキップ	START／PAUSEボタン	STARTボタン
モグがクリスタルケージを持つ／置く	Xボタン(長押しでモグを近くに呼び寄せる)	–

画面に表示される内容を知る

画面にはワールドマップ画面とフィールドマップ画面の2つがある。前者は馬車で世界を移動しているときに、後者はダンジョンや村に入ると表示される。フィールドマップ画面にはプレイヤーの体力や瘴気の境目など、冒険を進めるうえで重要な情報が表示されているので、その見かたをしっかり学んでおこう。特に瘴気の境目から外に出てしまうと、徐々にHPが減っていく。この境目の内側に自分のキャラクターが入っているかを、つねにチェックしておくように。

ワールドマップ画面

フィールドマップ画面

画面の見かた

1 経過年数
旅立ってからの年数を表示。

2 エリア名
現在いるエリアの地名を表示している。

3 キャラバン
プレイヤーのキャラバンを表す。

4 目的地
街や村、ダンジョンを表す。

5 クリスタルケージ
ミルラの水の量と現在の属性を表示している。

6 キャラクターネームとHPゲージ
キャラクターの名前と体力を表示している。

7 アクションコマンド
Aボタンを押したときに行うことができるコマンドを表示している。

8 瘴気の境目
瘴気と瘴気が浄化されているところの境目。クリスタルケージ(P.013参照)を中心に円形に表される。

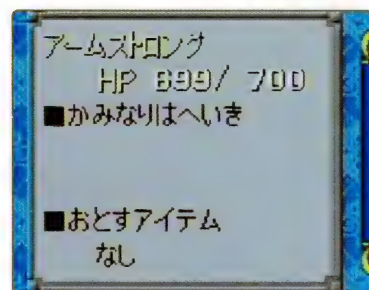
9 サブコマンド
Bボタンを押したときに行うことができるコマンドが表示される。

10 ポジションマーク
プレイヤーの位置を表す印。1Pは青、2Pは赤、3Pは緑、4Pは黄で表示される。

11 ターゲットリング
必殺技(P.018参照)や魔法(P.018参照)の対象を決める照準のこと。

12 GBAアイコン
GBAでメニューを開いているときに表示されるアイコン。なお、ダンジョンでこの状態にすると、自動的に仲間を追尾し、瘴気の境目から出なくなる。

4つのレーダーを使いこなせ

GBAが4つ接続されているときにダンジョンに入ると、右に紹介する4つのレーダーがそれぞれのGBAに表示される。どのレーダーがそれぞれのGBAに割り振られるかはランダムだが、どのレーダーの担当になっても大丈夫なように、各レーダーの見かたを覚えておくこと。

←4つのレーダーの中でも重宝するのが、スカウター。ボスの残りHPまで表示してくれる優れものだ。

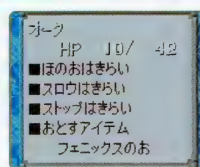
4つのレーダーの紹介

地形レーダー

地形を詳細に表したマップが表示される。マップ上に赤いブロックで表示されたポイントは、その先にボスがいることを表している。

モンスターレーダー

プレイヤーの周囲にいるモンスターの位置が×印で表示される。このレーダーで敵の位置や数を把握してから戦闘に挑むといい。

スカウター

攻撃を当てると、モンスターの残りHPや弱点、倒すと手に入るアイテムが表示される。表示は1体のみで、攻撃を当てるたびに更新される。

トレジャーレーダー

プレイヤーの周囲にある宝箱の位置が◆で表される。ただし宝箱の中身まではわからないので、実際にそこへ行って開ける必要がある。

旅に出る前に知っておくこと

冒険の目的である「ミルラのしずく」や、それを入れるためのクリスタルケージとは何なのか？　そして戦闘を経て手に入れられるアーティファクトとその効果とは？　冒険に出る前に、最低限の知識を学んでおこう。

「ミルラのしずく」を集めよう

「ミルラのしずく」とは、村のクリスタルを清めるために必要なもの。プレイヤーは世界を旅してその雫を集め、村に持ち帰るという使命を背負っている。雫はダンジョン最深部で採れるので、各地にあるダンジョンに挑戦しよう。なお「ミルラのしずく」はクリスタルケージと呼ばれる器に入れる必要があり、プレイヤーはつねにそのケージを持って移動しなければならない。

⬅ダンジョンをクリアすると「ミルラのしずく」が手に入る。だがこれを手に入れるための苦労は計り知れない。

⬅キャラバンが雫を集めてきたおかげで、村のクリスタルを浄化できた。

➡クリスタルを浄化したら、キャラバンの帰りを祝い、祭りが開かれる。

ゲームの流れ

物語は、「空のクリスタルケージをもって村を出発→ダンジョンをクリアして「ミルラのしずく」を汲む→3回汲んだら村に戻る→クリスタルを浄化後、ふたたび空のケージを持って旅に出る」といった流れで進んでいく。なお雫を3回汲んで村に戻るまでが1年と計算され、戻った際に開かれるお祭りのあと、次の年が始まる。

1 パーティ編成

➡P.014

まずは「ミルラのしずく」を集めるためのキャラクターを作ろう。キャラクターは4種族から選択可能で、最大8人まで作ることができる。ここで作ったキャラクターたちが、プレイヤーが所属するキャラバンとして結成され、作成したキャラクターたちの家族がはじまりの村の住人たちになるのだ。

2 ワールドマップへ

馬車で世界中を回っているときに表示されるのがワールドマップだ。この世界は大きく9つのエリアに区分けされ、それらのエリアは瘴気ストリームを抜けたり、川や海を船で渡ることで移動できる。また移動中はマップの分岐路でさまざまなイベントが発生し、ほかの村や街のキャラバンと出会ったり、世界に関する重要な情報を聞けたりもする。そしてこれらのイベントを見ることで、「思い出」がプレイヤーの日記に記録されていく。

3 ダンジョンを探索

➡P.016

ダンジョン内には、たくさんのモンスターが待ちかまえている。これらを避けて進むことも可能だが、アーティファクトを始めとしたさまざまなアイテムが手に入ることもあるので、極力倒していくようにしよう。なおダンジョンの奥には必ずボスがおり、それを倒すことでダンジョンクリアとなる。

アーティファクトを取ってキャラクターを強化

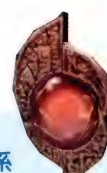
『FFCC』には、経験値やレベルといった概念はない。アーティファクトと呼ばれる特殊なアイテムを取得することで、キャラクターは成長していくのだ。アーティファクトはダンジョンでモンスターを倒したり、宝箱を開けることで入手できるが、その効果は一時的なもの。恩恵を永続的に受けるためには、そのダンジョンをクリアし、クリアボーナスとして取得する必要がある。

アーティファクトの種類

攻撃力アップ
「こうげき」のパラメータを上げる。効果は+1〜+5まで。

防御力アップ
「ぼうぎょ」のパラメータを上げる。効果は+1〜+5まで。

魔法アップ
「まほう」のパラメータを上げる。効果は+1／+3／+5／+7／+9／+10の6種。

コマンドスロットアップ
コマンドリストにセットできるコマンドの数が増える。最大4つ分増やすことができる。

リング系
いつでも魔法を使える。ファイア／ブリザド／サンダー／ケアル／レイズの5種類がある。また「まほう」が1上がる。

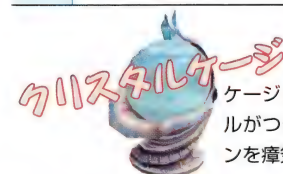
HPアップ
取るとハートを1つ増やすことができる。最大4つ分増やすことができる。

クリスタルケージの特徴

クリスタルケージには、「ミルラのしずく」を持ち運ぶ用途以外にも3つの特徴がある。1つはケージ付近（瘴気の境目より内側）にいれば、瘴気によるダメージを受けなくなるということ。戦闘になった際、ケージの近くで戦うようにすれば、無駄なダメージを避けることができるのだ。2つ目はケージの属性が瘴気ストリーム（瘴気の壁）の属性と合っていれば、そこを通り抜けることができるようになること。ダンジョン内にはホットスポットと呼ばれるクリスタルケージの属性を変える場所があるので、それを利用して瘴気ストリームを切り抜けていこう。

3つ目の特徴は、ケージの属性によりさまざまな耐性をつけられること。右に属性の種類とその効果をあげておいたので、どんなものがあるのかを確認しておいてほしい。

クリスタルケージの属性と効果

属性	効果
火	炎に対する耐性をつけることができ、ステータス異常（P.020参照）の火炎にかからなくなる。
水	冷気に対する耐性をつけることができ、ステータス異常の氷結にかからなくなる。
風	雷に対する耐性をつけることができ、ステータス異常の気絶にかからなくなる。
土	毒・石化に対する耐性をつけることができ、ステータス異常の毒・石化にかからなくなる。
？	瘴気ストリームの属性に関係なく、どこでも通ることができるようになる。

ケージには小さなクリスタルがつき、これがキャラバンを瘴気から守ってくれる。

4 ダンジョンをクリアしたら

➡P.022

ボスを倒すと、「ミルラのしずく」とアーティファクトを取得できる（アーティファクトは1ダンジョンで1つのみ持ち帰れる）。また雫は一度手に入れると同じ場所ではしばらく汲めなくなる。

クリスタルケージにまだ余裕がある

クリスタルケージが雫で一杯になった

ふたたびワールドマップへ

「ミルラのしずく」を汲んだ回数がその年の1回目と2回目、もしくはまだ雫が汲めないダンジョンをクリアした場合は、ふたたびワールドマップへ戻る。ワールドマップに出たら、次の雫を求めてほかのダンジョンへ向かおう。年数が経過すればほかの地域へ行けるようになり、移動範囲も広がる。ただし地域を越える際の障壁となる瘴気ストリームは、年ごとに属性が変わるので、年初に確認しておこう。また川や海を渡るために必要な船も、年によって出ないことがあるため、港やジェゴン川で話を聞いておくこと。

「ミルラのしずく」がたまったら村へ帰る

ダンジョンクリア後、「ミルラのしずく」を汲んだ回数がその年の3回目（クリスタルケージが一杯の状態）の場合は、強制的にはじまりの村へ戻される。これで1年が経過したことになる。なお、クリスタルを清める儀式とお祭りのあとには次の年が始まり、プレイヤーたちキャラバンは、ふたたび「ミルラのしずく」を集める旅に出発することになるのだ。

バランスのいいキャラバンを作ろう

「ミルラのしずく」を集めるために旅をする、クリスタルキャラバン。そのキャラバンの一員となるキャラクターの作りかたを知ろう。なお、作成時は作るキャラクターとその家族がはじまりの村の住人となることも念頭におくこと。

種族の特徴を知る

『FFCC』の世界には、クラヴァット・リルティ・ユーク・セルキーの4つの種族が住んでいる。それぞれの種族は、外見だけでなく習慣や身体能力にも差があり、それが戦闘に大きく影響をおよぼしてくる。特に「まもる」は種族により異なるので、その違いをP.018で確認しておこう。また、種族によって装備できるものが違うことも覚えておこう。P.122の「レシピ組み合わせ事典」に装備品と装備できる種族を記したので、そちらも冒険の際に役立ててほしい。

←キャラクターデザインは全部で32種類ある。どれを選んでも能力は変わらないので、好きなものを選ぶといい。

↑この世界には、種族の故郷となる村や街がある。そこで話を聞けば種族の特徴をより詳しく知ることができる。

クラヴァット

「温」の民

穏やかな性格で争いごとを好まない。もし争いごとが起これば、自己犠牲を伴ってでも問題を解決しようと努力する。そんな彼らのいる場は、自然と空気が和やかになると言われている。

— 特徴 —
- 防御力が高い
- 魔法詠唱時間が短く、ステータス異常の効果時間が長い

リルティ

「武」の民

古くから世界各地に住む民で、遠い昔、大陸の覇者だったという誇りをいまだに持ち続けている。血の気は多いが、そのさっぱりした性格が幸いして信望も厚く、世界の商業の中心を担っている。

— 特徴 —
- 攻撃力が非常に高い
- 必殺技の射程距離が非常に長い

ユーク

「智」の民

シェラの里に暮らすユーク族は、武力で支配するリルティ族に対し魔法で対抗した過去がある。そんな彼らの肉体は、魔法を最大限に活かすための仮の姿だと言われている。素性に関してはいまだに謎の多い民だ。

— 特徴 —
- 魔法詠唱時間が非常に短く、ステータス異常の効果時間が非常に長い

セルキー

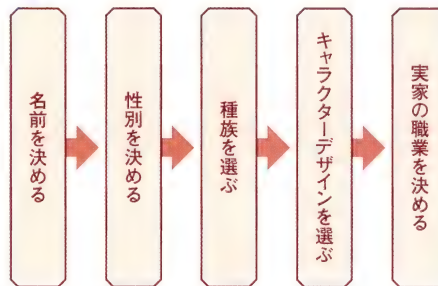
「我」の民

他の民と違い、己を第一に考えることを美徳とする。敏捷でしなやかな動きをする者が多く、その特性を活かして盗賊になる者が多い。他の民からは嫌われているが、最近ではクラヴァットの村に住む者も現れたという。

— 特徴 —
- 必殺技を出すまでのためる時間が短く、射程距離も長い

上手なキャラバンの作成法

キャラバンを作成する際は、できるだけ複数の種族を織り交ぜるようにしよう。なぜなら異なる能力を持つキャラクターが混在することで、お互いの欠点を補いつつ戦闘できるからだ。たとえば攻撃力は高いが魔法が苦手なリルティと、その正反対の特徴を持つユークの組み合わせ。このとき物理攻撃をリルティに、魔法攻撃＆援護(回復)をユークにと、役割を分担すれば比較的楽に冒険を進めることができるようになる。

キャラクターを作るまでの流れ

名前を決める → 性別を決める → 種族を選ぶ → キャラクターデザインを選ぶ → 実家の職業を決める

←男女の能力差はないが、アクセサリには男用・女用のものがある。

→武具やアクセサリには、決められた種族のみ装備できるものがある。

キャラクターは8人作っておくといい

キャラクターは1キャラバンにつき最大8人まで作ることができる。ここは最大人数まで作っておき、使っていないキャラクターはアイテムを保管する役にするといい。アイテムは1人につき最大64個しか持てないため、冒険を進めていくと持ちきれなくなることがある。こんなとき、ほかのキャラクターに持たせておけば、捨てたりすることなくアイテムを保持できる。

←アイテムを頭にかついだら、それ以上は持てない証拠。ダンジョンでアイテムを拾っていると、すぐにこうなる。

←武器や防具を作るときに必要な素材はたまりがち。ダンジョンに向かう際は、アイテムの空きを作っておこう。

実家の職業は全部で8種類

実家の職業は8種類あり、それぞれできることが異なる(右表参照)。なかでもオススメなのが、「かじ屋」「さいほう屋」「商人」「錬金術師」の4つの職業だ。なぜならこれらの職業は最強の武器と防具を作成する際に必要になるからだ(P.090参照)。またこれらの職業が村にあれば武器や防具を安く作れるようにもなるのだ。

実家の職業一覧

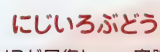
職業	内容
かじ屋	武器や防具を作る。実家の場合は最大65%引、実家でない場合は10%引で作成できる。
さいほう屋	アクセサリを作る。実家の場合は最大65%引、実家でない場合は10%引で作成できる。
農家	「こむぎのタネ」を添付して手紙を返すと、実家で「こむぎのたば」をもらえる。
牛飼い	実家に帰ったときに「ニク」や「ミルク」をもらうことができる。
こなひき	「こむぎのタネ」を実家に送ると、実家に戻ったときに「こむぎのたば」をもらえる。また、はじまりの村に農家とこなひきがある場合、どの家族でも「いなかパン」を作れるようになる。
漁師	実家に戻ったときに「さかな」をもらえる。なお年によって「さかな」が釣れないときがあるが、父親に話しかけてアドバイスを貰うことで、次の年にもらえる「さかな」の量が変わる。
商人	アイテムを買える。実家の場合は最大65%引、実家でない場合は10%引で買える。
錬金術師	実家に戻ったときにレシピをもらえる。

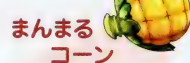
好物は種族によって変わる

好物とは右に挙げた8種類の食べ物のことで、食べることでいろいろな効果が発揮される。初期状態では好き嫌いの度合いが種族により決まっており、メニューの「こうぶつ」でそれを確認できる。ここに表示された上位の食べ物を食べるほど、HPの回復量が大きくなるのだ。ちなみに嫌いな好物でも、食べ続けると好きになっていくことを覚えておこう。

ニク
HPが回復し、一定時間「こうげき」が上がる。

さかな
HPが回復し、一定時間「こうげき」が上がる。

すずなりチェリー
HPが回復し、一定時間「まほう」が上がる。

にじいろぶどう
HPが回復し、一定時間「まほう」が上がる。

しましまりんご
HPが回復し、一定時間「まほう」が上がる。

まんまるコーン
HPが回復し、一定時間「ぼうぎょ」が上がる。

ほしがたにんじん
HPが回復し、一定時間「ぼうぎょ」が上がる。

ひょうたんいも
HPが回復し、一定時間「ぼうぎょ」が上がる。

ダンジョンの上手な歩きかた

ダンジョンは、敵を倒したり仕掛けを解いたりしなければ先へ進めない。また素材やアーティファクトを集めたりなど、他にもすべきことがたくさんある。ダンジョンに入る前に効率よく探索するための知識を身につけておこう。

ダンジョンに入る前の心がまえ

ダンジョンに入る目的は、最深部にあるミルラの木に辿り着き、そこで「ミルラのしずく」を汲むこと。しかし、ダンジョンにはたくさんのモンスターが生息し、それらを倒していかなければ雫を手に入れることはできない。仲間と協力しながらモンスターを倒して、雫を集めていこう。なおダンジョンにはいくつかの決まりごとがある。まずは右でそれを学んでおくこと。

ダンジョンでの決まりごと

- 魔石を取得すれば、そのダンジョン内で何度も魔法を使える。しかし一度ダンジョンを出ると魔石はなくなる。
- ダンジョンで受けたダメージ・ステータス異常は、ダンジョンに入り直せば完全に回復する。
- 取ったアーティファクトは一時的に持っているだけ。クリア後に選択して初めて取得したことになる。
- ダンジョン内でたくさんアーティファクトを拾っても、ダンジョンクリア後に獲得できるのは1つだけ。

←ダンジョンでは、回復に必要なケアルとレイズを早めに手に入れたい。

➡やっと「ミルラのしずく」を手に入れた。仲間との連携があってこそだ。

いろいろ探索してお宝をゲット!

ダンジョンにいるモンスターを倒したり、落ちている宝箱を開ければアイテムやお金、アーティファクトを取得できる。一度クリアしたダンジョンは何回も入ることができるので、取りもらしたものがあるならふたたび訪れよう。なお宝箱はダンジョンに入るたびに、中身が変わるものがある。そのため何回ダンジョンを訪れても、宝箱だけはすべて開けるように心がけたい。

←モンスターや宝箱からは大金を手に入れられることも。お金稼ぎとしてダンジョンを探索するのもありだ。

←ダンジョンではお店で売っていないものを手に入れることができる。すみずみまで探索することが重要になる。

周回数によりダンジョン内が変化する

ダンジョンには周回数というパラメータが存在する。これはそのダンジョンで何回「ミルラのしずく」を集めたかを示す数値で、1回から始まり最大で3回まで上昇する。ただし、「ミルラのしずく」がふたたび汲めるようになるまでに2〜3年の時間を要するため、ダンジョンを立て続けにクリアしても周回数は上昇しない。他のダンジョンで雫を集めて、年数を進め、そのダンジョンに雫がたまらなければ周回数は増えない。

周回数が増えると、出現するモンスターが強くなったり、以前登場しなかった敵が出現するようになる。ただし、敵が強くなるぶん、取得できるアイテムやアーティファクトが効果の高いものになるというメリットもある。

←左の写真は「ミルラのしずく」がたまっていない状態だ。クリアしても雫は得られない。

➡他のダンジョンをクリアして年数を進めていくと、ふたたび雫が採れるようになる。

探索前の準備はしっかりと行うこと

ダンジョンを探索する前には、コマンドリストへのアイテムのセットや仲間同士の役割分担など、いろいろと準備が必要なことを覚えておきたい。探索前にチェックしておきたい項目を右に挙げたので、忘れずに目をとおしておこう。なかでも回復魔法の少ないダンジョン序盤では、セットしているだけで戦闘不能から復活できる「フェニックスのお」をセットするのが非常に重要だ。またGBA画面でレーダーを表示している際は、画面左下に書かれたボーナスも確認しておきたい。このボーナスに書かれたことを守ってそのダンジョンをクリアしたとき、ボーナスのポイントが高ければ、効果の高いアーティファクトを取れる確率が上がるのだ。このように初めからしっかり準備をしておけば、スムーズにダンジョンを攻略できるようになるだろう。

探索前のチェックリスト

- □ コマンドリストに「フェニックスのお」と食べ物をセットしたか
- □ 誰がどのレーダーの担当になっているのかをチェックしたか
- □ 自分の役割（下記参照）を把握したか
- □ ボーナスは確認したか

役割を決めて効率よく探索しよう

闇雲に攻撃するだけでは、モンスターを撃退することは難しい。戦闘の効率を上げるためには、仲間との連携が不可欠である。そこで必要なのが役割決めだ。役割とは、攻撃役を誰にするのか、回復を誰にまかせるのかといった、それぞれが行う担当のこと。これをしっかり決めておけばモンスターとの戦闘をスムーズに運ぶことができる。右に主な役割と、その役割をまかせるのにオススメの種族を挙げておいた。これを参考に、仲間同士で話し合うといいだろう。

役割とオススメ種族

物理攻撃　武器を使っての攻撃を担当する。必殺技や連続技を駆使して戦おう。

オススメ種族：リルティ／セルキー
攻撃力の高いリルティや必殺技のため時間が短いセルキーが担当するといい。これらの種族は武器を優先的に作っていこう。

回復　HPの回復やステータス異常を治すといった味方を回復する役目のこと。

オススメ種族：クラヴァット／ユーク
放つまでの時間が短いほどすぐに回復できるため、詠唱時間が短く、射程距離が長いクラヴァットとユークが担当しよう。

魔法攻撃　遠距離から魔法で敵を攻撃する。特にマジックパイルでは重要な役目を果たす。

オススメ種族：クラヴァット／ユーク
魔法の詠唱時間が短く、ステータス異常の効果時間と射程距離が長いクラヴァットとユークがこの役割に向いている。

クリスタルケージ持ち　戦闘時、敵と戦いやすい場所にケージを置く。もちろん探索時は持って移動する。

オススメ種族：全種族
誰が担当してもそれほど大差ない。基本的には地形レーダーが表示されているプレイヤーが運ぶことをオススメする。

仕掛けを解いて先へ進め

ダンジョンには仕掛けが用意されており、その謎を解かなくては先へは進むことができない。また仕掛けの種類もさまざまで、たとえば扉を開けるにも、カギを使って開けるものから、オブジェクトを叩いて開けるというものまで多岐に渡る。ここに主な仕掛けを紹介しておくので、これをしっかり覚えておき、仕掛けの解除に時間を取られないようにしておくこと。

Pattern1◆カギを使う

石でできた円形のカギを見つけたら、台座にはめよう。これで何かしらの仕掛けが作動するのだ。なお基本的にカギは、台座の近くにいるモンスターが持っていることが多い。

Pattern2◆スイッチを踏む

カギをはめるのと同じくらい多いのが、スイッチを踏んで仕掛けを作動させるというもの。スイッチの形はいろいろだが、基本的にはその上に乗ればスイッチがへこみ、仕掛けが解ける。

Pattern3◆オブジェクトを叩く

オブジェクトとはダンジョンに点在するアヤしげな障害物で、そこを叩くと光ったり魔石が出てきたりといろいろな反応をする。なかには何人かで同時に叩かないと反応しないものもある。怪しいと思われる場所は、ドンドン叩こう。

戦いの基礎知識

ダンジョン内に徘徊するモンスターを倒すには、プレイヤー同士で力を合わせる必要がある。シングルプレイでは個人の力だけでも倒せたかもしれないが、敵の能力が高くなるマルチプレイでは協力なくしては先へ進めないのだ。

基本動作を覚えよう

魔法と魔法を組み合わせて強力な魔法を放つマジックパイルや、剣と魔法を組み合わせて出す魔法剣など、マルチプレイではシングルプレイとは一味違ったテクニックが重要になる。しかしそれらの技は必殺技や魔法といった個人技を組み合わせて出すため、初めに個人技をマスターすることが大切。戦闘前には、以下に挙げた4つの基本的な行動を覚えておきたい。

⬅戦闘の基本は、コマンドの「たたかう」と「まもる」だ。まずはこの2つの行動をマスターすることから始めよう。

⬅必殺技や魔法を使う際は、ターゲットリングを敵に合わせよう。

➡マジックパイルや魔法剣ができれば、戦いを有利に運べるようになる。

覚えておきたい行動

必殺技

必殺技とはコマンドが「たたかう」のときにAボタンを長く押すと出せる技のことで、通常攻撃よりも与えるダメージが大きい。また必殺技は武器によって出せる技が違うので、P.122からのデータを見て確認しておこう。

⬅光弾を出すセルキーの必殺技「オーラショット」。遠くからでも敵に当たるのがウリ。

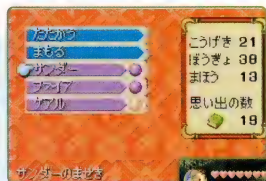
➡必殺技「せんぷう斬り」。リルティには自らが敵に飛び込んでいく必殺技が多い。

連続技

連続技は種族や武器に関係なく、最大3回まで連続して出せる。コマンドを「たたかう」にして、Aボタンを一定のリズムで3回押せば連続攻撃になる。ただし1発1発のダメージは変わらないので、無理に出す必要はない。

魔法

コマンドを魔石にしたらAボタンを押しっぱなしにし、ターゲットリングを表示させる。このあとボタンを放せば魔法を撃てる。魔法はステータス「まほう」の影響を受け、この値が大きいほど与えるダメージが多くなる。

⬅コマンドリストにセットした魔石は、L／Rボタンを押すことで切り替えられる。

➡レイズやケアルといった回復魔法は、攻撃系の魔法に比べて射程距離が長い。

まもる

上記の2つの攻撃手段とは逆に、防御に使うのが「まもる」で、これを使えばダメージを軽減できる。特にダンジョン序盤で、ケアルのないときには重要なコマンドだ。なお種族によって動作が違うので、右で確認しておくこと。

クラヴァット
盾を前にかまえ、前方と横からの攻撃を無効にする。ただし、後方から攻撃を受けるとダメージを受けてしまうので注意。

リルティ
槍を横にかまえて、前方からの攻撃を防ぐ。基本的にハート1／2のダメージを受けるが、敵の攻撃力が低ければゼロになる。

ユーク
ボタンを押しているあいだ半透明になり、姿を消す。姿を消しているときは攻撃を受けなくなるが、回復も受けられなくなる。

セルキー
バック転をして攻撃をかわす。バック転をしているあいだは、攻撃をかわせるが、バック転後は硬直するので多用は禁物だ。

マジックパイルを決めろ!

ターゲットリングを目標地点に重ね合わせてから、2人以上のプレイヤーが魔法を放つと強力な魔法が生まれる。これをマジックパイルと呼び、同時に放ったり、タイミングをずらすことで同じ魔法の組み合わせでも異なる魔法を作り出すことができる。また基本的に2、3、4人と人数が増えるごとに、威力の高い魔法を放てるようになるということを知っておこう。

マジックパイルをする前に、まずは右にある6種類の魔石の種類とその効果を覚えよう。それを覚えてから下記の出しかたを読んで、魔法を放つタイミングを覚えていくといい。また、マジックパイルの組み合わせは非常にたくさんある。巻頭にすべての魔法の組み合わせかたがわかる「マジックパイル早見表」を掲載してあるので、冒険の際には、ぜひ役立ててほしい。

魔石の種類と効果(モンスターによっては効かないこともある)

ファイア	敵を火炎状態にできる。	ケアル	味方のHPを回復する。
ブリザド	敵を氷結状態にできる。	レイズ	戦闘不能の味方を回復する。
サンダー	敵を気絶状態にできる。	クリア	ステータス異常を治す。

Pile1 ◆同時に放つ

ファイラ・ブリザラ・サンダラ・ケアルガ・クリアガ・グラビデ・グラビガ・ホーリー

マジックパイルのもっとも基本的な出しかたがこの同時に放つ方法だ。同じ種類の魔法を放てばファイラやサンダラといった魔法を出すことができ、異なる種類の魔法を放てばグラビデやホーリーといった魔法を撃てる。魔法を同時に放つのでタイミングはそれほど難しくなく、仲間同士で「せーの!」や「ハイッ!」などの合図を決めれば、すぐにできるようになるだろう。

Pile2 ◆連続して放つ

ファイガ・サンダガ・ブリザガ・アレイズ・スロウ・ストップ

この出しかたは1人目が魔法を放ったあとに2人目、3人目が追い打ちをかけるように魔法をつなげていくというもの。出したい魔法により2発目以降の魔法を出すタイミングが異なり、早くつなげるものと遅くつなげるものがある。ちなみに前者はアレイズ・スロウ・ストップを出すとき、後者はファイガ・ブリザガ・サンダガを出すときのタイミングと覚えておこう。

Pile3 ◆同時と連続の合わせ技

グラビラ・ホーリラ・ヘイスト・ヘイスガ・スロウガ

マジックパイルでもっとも難しい出しかたが「同時に放つ」と「連続して放つ」が組み合わさったとき。上記の5つの魔法がこれにあたり、たとえばヘイストを出す場合は1人目がレイズを出したあとに2・3人目がケアルを同時に出すことで完成する。これらの魔法は3人以上必要で難易度も高いが、魔法自体の効果が大きいため、成功すれば戦いを有利に運べるようになる。

魔法剣を使う

魔法と必殺技を組み合わせて出す攻撃を魔法剣という。魔法剣はファイア・ブリザド・サンダーの3つの魔法としか組み合わせることができないが、物理攻撃に炎や氷といった魔法の属性をつけることができるので、それらを弱点とするモンスターに効果を発揮する。魔法剣を出すには、1人目が魔法を放ったあとに、少しタイミングを遅らせて必殺技を出せばいい。

←必殺技はどの技も魔法剣にできる。「気合弾」や「オーラショット」のように、弾を飛ばす必殺技も魔法剣になる。

←魔法剣は魔石が1つしかなく、合体魔法ができないときに使うといい。

➡ブリザド剣やサンダー剣が当たれば、動きを止められることがある。

状況に応じて戦いかたを変えていこう

ひと口に戦闘といっても、敵の種類やバトルフィールドの形状、はたまたマルチプレイの人数によって戦い方は大きく異なってくる。応用戦術を覚え、どのような状況に陥っても臨機応変に戦えるようになろう。

戦闘で気をつけたいこと

HPがゼロになったら戦闘不能。これはシングルプレイ時もマルチプレイ時も変わらない、『FFCC』の絶対のルールだ。ゆえに戦闘に突入したら、つねにパーティ全員のHP残量に気を配ろう。「自分が生き残ればいい」「倒れても復活してもらえるだろう」などの考えかたはタブー中のタブーだ。敵が格段に強くなるマルチプレイ時は、1人が倒れるとパーティが一気に総崩れするケースも少なくない。もしHPが減っている仲間を見かけたら声を出して教えてあげよう。またHPだけでなく、仲間のステータス異常もチェックしておくこと。クリアやレイズを持っていたら、即座に回復するようにしたい。

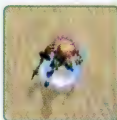
ステータス異常一覧

呪い
一定時間、「こうげき」「ぼうぎょ」「まほう」の値が半分になる。

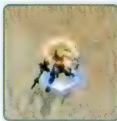
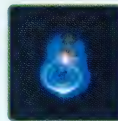
火炎
炎に包まれて、防御力が下がる。移動速度は少し上がる。

スロウ
移動速度が遅くなり、詠唱時間・必殺技のため時間が長くなる。

毒
HP表示が紫色になり、そのあいだはHPが少しずつ減る。

氷結
凍りつき、一定時間動けなくなる。十字ボタン連打で早く治る。

ヘイスト
移動速度が上がり、詠唱時間・必殺技のため時間が短くなる。

石化
動けなくなり、ダメージ量が増す。十字ボタン連打で早く治る。

気絶
痺れて一定時間動けなくなる。十字ボタン連打で早く治る。

ストップ
一定時間動けなくなってしまう。十字ボタン連打で早く治る。

戦闘不能
HPがゼロの状態で、体が半透明になる。Aボタンで手を振る。

敵の弱点を突くのが基本

モンスターと戦うときは、敵の弱点を突いて攻撃しよう。弱点を突けばステータス異常にさせやすくなる。スカウターに表示されたモンスターの特徴で「○○がきらい」と書かれているものが弱点なので、それに合わせた攻撃をしよう。またスカウターに「ひこうタイプ」と「ホーリーでじったいか」と表示されるモンスターがいる。前者はグラビデが、後者はホーリーが弱点なので、出会ったらまずはその魔法をかけること。これらのモンスターは先に魔法をかけないと、何をしても1ずつしかダメージを与えられないのだ。

←「水つぼ」でできた水たまりにブリザドかサンダーを撃てば、広範囲の敵を巻き込める。

→「油つぼ」で一面を油まみれに。ここにファイアをかけると、広範囲の敵を燃やせる。

アーリマン
空中の敵にはグラビデが有効。当たれば地上に墜ちてくるので、そこを叩こう。

←半透明な敵にはホーリーが効く。これを使って敵を実体化させれば、効率よくダメージを与えられるようになる。

ボスとの戦いかた

ダンジョン奥にいるボスにはほとんど弱点がなく、倒すのは困難だ。そこで重要となるのがコマンドリストのセットや装備など、戦闘前の下準備だ。ボスにたどり着くまでにモンスターを倒していれば、魔石や好物が集まっているはず。それをボスとの戦い前に仲間同士で交換しあうのだ。特にレイズを持っているキャラクターには、「フェニックスのお」を渡しておきたい。

←ボスは通常の敵とは異なり、体力が赤いバーで表示されている。それを減らし切れば、倒したことになる。

モルボル

モルボルのように、ステータス異常の「火炎」が有効なボスもいる。これで防御力を下げてから攻撃していこう。

フィールドを効果的に使え

ボスと戦うフィールドには仕掛けのあるところが多い。たとえば「ゴブリンの壁」では、ボス戦が始まっても骨型のアーチが邪魔になって先に進めない。これは初めに何体かゴブリンを倒し、それらが落とすカギを台座にはめてアーチを開けないといけないのだ。また「デーモンズ・コート」のボスと戦う場所にはスイッチがある。このスイッチを踏むと地面からのこぎりが飛び出し、敵にダメージを与えることができるのだ。ただし、のこぎりに当たるとプレイヤーもダメージを受けてしまうので、のこぎりの軌道を見てよけることが必要になる。

このようにダンジョンを探索しているときだけでなく、ボス戦にもさまざまな仕掛けが用意されている。これらの仕掛けをうまく使って、ボスとの戦いを有利に運ぼう。

水つぼを投げ込み蒸気を発生させろ!

←鉄巨人と戦う場所には水つぼがある。これを穴に投げ込めば蒸気が発生し、当たればダメージを与えられる。

ムダなく回復を行え

戦闘中は、敵味方がせわしなく入り乱れるため、ピンチの仲間を狙って回復することはなかなか難しい。そこで覚えておきたいのが、ケアルに飛び込む回復方法だ。やりかたは簡単で、クリスタルケージや台座など仲間同士で対象物を決めておき、回復役のプレイヤーはそこにケアルをかける。他のプレイヤーは、魔法のエフェクトが出ている最中にそこに飛び込めばいい。HPの減少が激しいボス戦などでは、回復役はケアルのみに徹するくらいのつもりで行動しよう。ちなみにこの方法はケアルだけでなくすべての魔法に有効だ。魔法のエフェクトが出ているあいだなら、一度に何人でも何匹でも魔法の効果を得ることができる。魔法を使う際は、1回でなるべく多くの人数を回復し、たくさんの敵を巻き込むようにすることを心がけよう。

魔法は1回で複数人の回復を

←レイズやクリアの魔法も、まとめて回復できる。また魔法のほか、「フェニックスのお」も同様にそれができる。

行きづまったら一度戻ろう

プレイしていて敵が強くて先に進めなくなったことはないだろうか。もしそう感じたなら、街や村へ戻り装備品を作り直してくるか、一度クリアしたダンジョンをふたたび訪れるといい。一度クリアしたダンジョンでも、「ミルラのしずく」がたまっていなければ周回数は変わっていない。そのため敵の強さも以前訪れたままなのだ。このような難易度の低いダンジョンへ行き、アーティファクトを集めていけばキャラクターの能力も徐々に上がっていく。これを何回か繰り返せば、一度断念したダンジョンもクリアできるようになるはずだ。

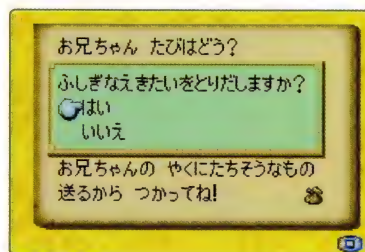
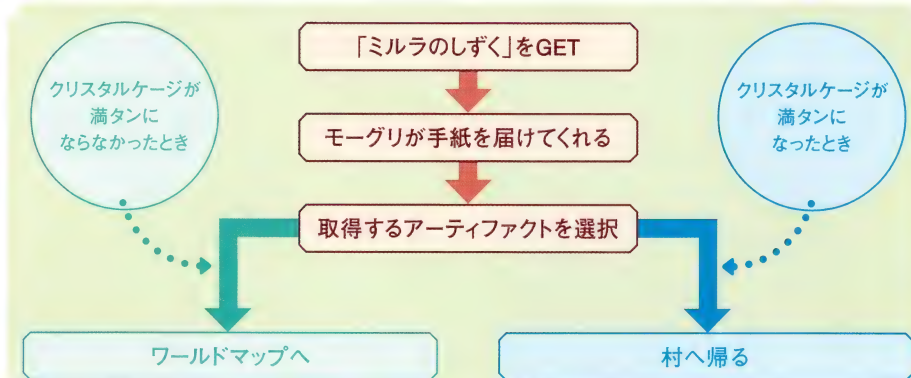
ひりゅうのやり
そうびかのう：リルティ
せいさくひ / しょじきん
700ギル / 4179ギル
ひつようなもの もっているかず
ミスリル × 1 / 1
こんごうせき × 1 / 1

←レシピや素材集めも重要。武器や防具を強化すれば、戦いが楽になる。

ダンジョンをクリアしたあとは

ボスを倒したあとは「ミルラのしずく」の取得や手紙の返信、アーティファクトの獲得を行う。これらの諸作業を終えて休息を取ったら、旅を再開しよう。なお、その年に3回「ミルラのしずく」を汲んだら、一度村に帰ることになる。

ボス戦後の流れ

ボスを倒したあとの流れは、右のようになっている。クリア後はモグから手紙が届くが、「ミルラのしずく」がたまっていないダンジョンをクリアした場合は手紙が届けられず、アーティファクトを選択後、ワールドマップへ戻る。

←届けられる手紙には、アイテムが添付されてくることも。袋から取り出して旅に役立てよう。

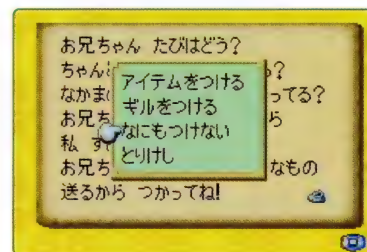
ボスを倒したあとの流れ

手紙を返信しよう

モグが届けてくれる手紙は、家族や出会ったキャラバン、訪れた街の人などいろいろな人が自分宛てに書いてくれたものだ。この手紙には返信することができ、その際にアイテムやお金を添付することもできる。家族に返信する場合は、送ったものの価値が高いほど実家が裕福になるので、必ずアイテムやお金を添付したい。

実家が裕福になると村に戻った際に父親からもらえるおこづかい(右ページ参照)の額が増えたり、その年にとれる野菜や果物の量が増える。なお、野菜などをもらうにはタネを送る必要があるので、ゲーム序盤はタネを送っておきたい。

家族への返事につけるといいもの

やさいのタネ	実家に送ると兄か母が野菜を作ってくれる。また兄がいる状態でタネを2つ送ると、兄と母の両方が作る。送ってから2年後に兄(母)を訪ねると野菜をもらえるが、どの野菜かはわからない。
くだもののタネ	実家に送ると母が果物を作ってくれる。タネを送ってから2年後に実家の母を訪ねると、できた果物をくれる。ただし野菜と同じようにどの果物ができるかはわからない。
こむぎのタネ	実家が農家の場合はタネを送った次の年に父から「こむぎのタバ」を、こなひきだと2年後に「こむぎこ」をもらえる。また実家がそれ以外の職業なら3年後に姉が「いなかパン」をくれる。
ふしぎなタネ	実家に送ると2年後に野菜か果物ができ、野菜なら兄か母が、果物なら母がくれる。なお作られるものは、タネを送った時点でもっとも好物度が高いものだ。

←家族のことを思っていても、冒険に支障をきたすほどのお金を送る必要はない。余ったら送ろう。

←実家が裕福なら、一度に20個以上もの野菜や果物をくれることがある。持ちきれなくなった分は仲間にあげよう。

アーティファクトをゲットしよう

アーティファクトを選ぶ際に考えたいことは、キャラクター育成の方向性だ。パーティ内での役割を考え、有意義な取得を心がけよう。たとえば魔法攻撃役を担当するユークは「まほう」の値が上がるアーティファクトを優先的に取るようにすればいいということだ。

なおマルチプレイ時、アーティファクトの選択はボーナスポイントが高い順から選ぶことになる。しかし早く選べるからといって、ほかのメンバーが持っているアーティファクトのことを考えずに選んではいけない。「自分が持っていないから……」といって取得してしまうと、2番目、3番目に選ぶプレイヤーが何も取れなくなる可能性がある。巻頭の「アーティファクトチェックリスト」で、誰がどのアーティファクトを持っているのかを把握しておくと、ムダなく取得できる。

←ボーナスや周回数により、同じボスでも取得できる物が異なるのだ。

→ボスはアーティファクトのほか、レシピや素材などのアイテムを落とす。

村や街で武器や防具を合成せよ

ダンジョンをクリアし、新しい場所へ向かう際には、村や街へ立ち寄って装備品を整えるといい。装備品を作るにはレシピとそれに応じた素材が必要になる。それらをそろえたら、かじ屋やさいほう屋で合成してもらおう。なお、場所によって合成できる装備品が異なるので、P.122からの「レシピ組み合わせ事典」を見て、どこで何が作れるのかを確認しておくこと。

合成できる場所

場所	内容
自分の村	村にかじ屋かさいほう屋があるときのみ作成してくれる。
マール峠	武器と防具を作成してくれる。
アルフィタリア城	武器と防具を作成してくれる。
シェラの里	アクセサリを作成してくれる。

レシピ 鎧と武器のレシピは全種族共通だが、武器は種族に合わせたものが作られる。

素材 素材はモンスターが持っていることが多い。面倒くさがらずに敵を倒していこう。

村に戻ったら実家へ帰ること

クリスタルケージいっぱいに「ミルラのしずく」を集めると、どんなに村から遠くにいても自動ではじまりの村へ帰る。村に戻って最初にすることは実家へ行くこと。前述したように実家ではおこづかいをもらえるほか、タネを送っていれば野菜や果物、「いなかパン」をもらえるのだ。

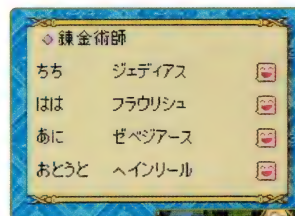
なお家族には個別に相性が設定されており、実家に帰ったときに家族と話したり、家族からの手紙にしっかりとした答えで返信していると上昇する。特に父親との相性が上がると実家がレベルアップし、右のような変化が出るので、必ず上げておきたい。なお「家族との相性がいい」「思い出の数が多い」「高価なアイテムや高額のお金を手紙に添付する」の3条件によりおこづかいの額が上がるが、最高で10000ギルまでしかもらうことができないことを覚えておこう。

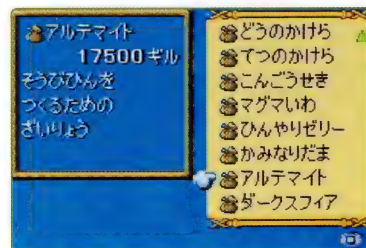
家族との相性を上げる際の注意

- 手紙の返事をちゃんとした答えで返す
- 年に一度家族に話しかける
- 妹もしくは弟に話しかけると、年が変わったときに家族全体の相性が上がりやすくなる
- 家族との相性は「あいしょう」でしか確認できない

実家のレベルアップについて

- 父との相性が普通以上で、かつ前の年より上がっている場合、次の年にレベルアップする

施設	内容
かじ屋 さいほう屋 商人	実家のレベルアップにより、合成できる武器や防具、アクセサリ、売っているアイテムの数が増える。
錬金術師	レシピをくれる。実家のレベルが上がれば、貴重なレシピをもらうことができるようになる。

←メニューの「あいしょう」で、顔がニコニコしていれば、関係は良好だ。

→関係が悪化すると、話しかけてもロクに答えてくれなくなってしまう。

←レベルアップは目に見えない。作れるものや買えるアイテムが増えたかなどで判断するしかない。

COLUMN 1

Yes・NOチャート

キャラクター作成時の重要なポイント、種族選択をスムーズに行うための診断チャート。素直なキモチで問いに答えていけば、自分に合った種族がわかるはずだ。

Yes→ NO→

START
どっちかというとアウトドアを楽しむよりも、インドアでゆっくりしたい。

ボランティア精神にあふれ、自分のことよりも人の世話をする方が好き。

フラれるときは、「すごくいい人なんだけど……」といわれることが多い。

どんなゲームでも自分が使うキャラクターは女性キャラクターである。

じっとしていられず、つねに動き回っていなければ落ち着かない。

基本的にポーカーフェイスで、本心を言い当てられたことがない。

選ぶ女性キャラクターの基準はスタイルのよさだ。

実直であり、誠実であり、単純だ。

正直にいうと、首が長い方だ。

秘密にしていたが、セルキー（女性）に恋焦がれている。

正直にいうと、背が低い方だ。

世界は自分を中心として回っている。回っていなければ何かがおかしい。

クラヴァット *Clavat*

みんなの心を和ませ、人望もあるキミはクラヴァットを選ぼう。その鉄壁の「まもる」で献身的な戦い方を続ければ、仲間内からの評価がさらに高まること間違いなし。

ユーク *Yuke*

思慮深く、1つのことを極めなくては気がすまないキミはユークがピッタリだ。パーティが危険に陥らないよう、驚異の魔法能力を駆使して、攻撃、回復と活躍しよう。

セルキー *Selkie*

キミの少々行き過ぎた自己愛の精神は、セルキーを選ぶためのものに違いない。何をやらせても平均レベル以上の能力を持っているなら、どんなに理不尽なことをしても、文句は言われないはず。

セルキー（女性限定）

恋焦がれてしまっているなら、もう何もいうことはない。「うるふれっぐ」、「らくんてーる」、「しゃーくあい」、「おうるねっく」の4タイプ、自分が一番惹かれるタイプを選んで、即プレイだ。

リルティ *Lilty*

目の前に困難があれば、悩む前に飛び込んでいく！　そんな勇気を持ったキミはリルティを使いこなす素質が抜群に高い。とりあえず、どんな敵が相手でも連続攻撃を繰り出そう。

第2章 ティパの村キャラバン冒険記

世界のはずれに位置するティパの村。この村に新たなクリスタルキャラバンが結成された。旅立ちの日はまだ未熟であった彼らが、数々の思い出とともに成長しつづける姿をつづった、11年に渡る冒険記を紐解いてみよう。

CHAPTER 2

キャラバンの一員に選ばれた!

1年目

冒険記の書き始めとして

ボクたちは、今日から冒険記をつけることにしたんだ。どうしてって？　理由は簡単、クリスタルキャラバンのメンバーに選ばれたからさ！　まだ旅立ってもいないのに少し気が早いかもしれないけど、旅の途中で起こったことや感じたことをメンバーに交代で書いてもらうんだ。ボクは去年までクリスタルキャラバンのリーダーをやっていた父さんから、キャラバンでの話をいっぱい聞いてた。だから、いつか父さんみたいになりたいと思うようになったんだ。これを読んでボクのようにクリスタルキャラバンをめざす後輩が増えればうれしいな。そうだ、まずはボクたち4人の決意を書くことにするね。

キアラン

父さんがリーダーだったこともあって、ボクがキャラバンリーダーに選ばれた！　まだ未熟だけど、みんなをまとめて今までのキャラバンに負けないくらいがんばりたいと思ってます。同じくキャラバンに選ばれたチャドとは幼なじみ。ボクが小さい頃、村の入り口で魔物に襲われたときに、ノデイおじさん（チャドのお父さんだよ）が助けてくれたことがあって、それ以来チャドといっしょに戦いの訓練をするようになったんだ。訓練のおかげで、盾の扱いにはちょっと自信があるよ。無鉄砲なチャドを後ろから守ってあげたい。これがボクなりの、ノデイおじさんへの恩返しなんだ。

チャド

父のような武人をめざして自分を磨くため、キャラバンに志願したチャドだ。冒険記というのも悪くないな。それぞれの想いをメンバー全員で共有するのは大切だ。オレは父から「守護者は、自分より先に村の者が倒れるのを見てはならない」と教えられて育った。だから、オレは先頭に立って戦う。誰よりも前に立って。オレが少しくらい無茶をしても、後ろにはキアランがいるから安心だ。あいつにはリーダーとしてみんなを導き、危険から守りぬく才能があるからな。立派な武人になれたら父のように村で鍛冶屋を営みながら、魔物の侵入を防ぐ守護者となりたいものだ。

イーリアス

どうもこんにちは、ユーク族のイーリアスと申します。ワタクシは家業の錬金術で使用する素材を、世界各地から調達するためにキャラバンに志願いたしました。この研究が成功すれば瘴気に抵抗できる力が手に入り、村を守ることにもつながるのです。肉弾戦は得意ではありませんが、そこはチャドさんにまかせるとしまして、ワタクシは得意の魔法でみなさんをお手伝いしたいと思います。仲良しのル・ジェさんは、セルキーにしては珍しく勉強家で、仕掛けの解き方や隠れたものを見つける才能をお持ちのようで感心いたします。セルキーを見る目を変えさせてくれた彼女との旅は楽しいものになりそうです。

ル・ジェ

やった〜！　ダメもとで志願したら選ばれちゃった♪　アタシね、生まれてからずっとこの村に住んでて外の世界を見たことがないの。子供のころ聞いたんだけど、お父さんとお母さんは、もともとこの村じゃなくて、セルキー族発祥の地に住んでいたんだ。だからアタシも絶対にキャラバンに加わって、いろいろなところを見てみたいって思ってたわけなの。最終目的は祖先の故郷であるルダの村っていうところに行くこと！　自分のルーツを探る旅なんてワクワクしない？　そのために、戦いはもちろん魔物が作った仕掛けの解き方なんかもお父さんからしっかり教わっておいたわ。準備は万端。大冒険にレッツゴー!!

ボクたちのティパの村

ティパの村

誰でも歓迎する村だよ

明日ボクたちはいよいよ旅立つ。その前に今までボクたちが暮らし育ってきたティパの村を振り返ってみよう。この村は、ほかのどの村よりも異種族との共存を強くめざしていて、移り住んでくる人たちを拒んだことは一度もないんだって。それぞれの種族が特有の長所を活かし、ほかの種族と支えあって暮らす、すばらしい村だよ。

モーグリの巣には
マークを入れてゆくよ

1年おきに
何か拾えるんだ

ティパの村
MAP

ル・ジエの家

さいほう屋

父＝ゼ・ガット　弟＝フ・クルー
母＝ラ・スイー　妹＝モモ・フィ

ルダの村に住んでいたおじさんとおばさんが外の世界に憧れて移り住んできたんだって。ル・ジエも好奇心のカタマリみたいな娘なんだ。セルキーの血なのかな？

イーリアスの家

錬金術師

父＝ジェデイアス　姉＝ユーリーラス
母＝フラウリシュ　弟＝ヘインリール

ティパの村で瘴気に対する研究をしようとシェラの里からきた人たちだよ。この村の中では新しい家だけど、研究の成果を期待されているみたいだね。

キアランの家

農家

父＝エルモア　弟＝サムエル
母＝ロレッタ　妹＝ポーリー

開村当時から村のリーダー的な家柄なんだ。代々クリスタルキャラバンのリーダーもまかされている。チャドとル・ジエとは子供の頃からの遊び仲間なんだ。

ダ・ロランの家

商人

村の中で商売をしている家さ。お金にうるさいから誤解されることもあるけど、必要なものを安く仕入れてボクたちに売ってくれる。村の人は彼らがいて本当に助かっているよ。

チャドの家

かじ屋

父＝ノディ　弟＝キャル
母＝ミーヤ　妹＝ダナク

もともとは父さんの要請で村の護衛をやってたんだって。一人前になるまではキャラバンに同行して自分を磨くのが家の決まりらしいよ。チャドがそう言ってた。

ポリイの家

牛飼い

リルティなのに、本当はクラヴァットなんじゃないかって思うくらい平和が好きな人たち。うちでとれたまんまるコーンを牛にあげるためによく遊びに行ってたよ。

アルディバランの家

漁師

うちと同じくらい古くからティパの村にいるんだって。イーリアスの家が引っ越してくるときにも手伝ってあげたみたい。おじさんが釣ってくる魚はおいしいって評判だよ。

アンナの家

こなひき

アンナとは幼なじみのいとこ同士なんだ。子供の頃からキャラバンに憧れてるみたい。今回は残念ながら選ばれなかったけど、いつかボクたちのあとに続いてほしいな。

テイパの村キャラバン隊、出発！

1年目

旅立ちの朝がやってきた

いよいよ出発の朝だ！　ボクは昨日預かったクリスタルキャラバンの証、クリスタルケージ（大事な物なんだけど、名前が長いからケージって書くね）を持って広場に急いだ。几帳面なチャドとイーリアスは時間前に集合してたみたい。あれ？　そういえばル・ジェがいない。どうしたのかと心配していると、集合時間から遅れてル・ジェがやってきた。

見送りはちょっと照れるなぁ

大遅刻をしたル・ジェは一生懸命に言いわけをしてた。女の子は準備に時間がかかるんだって。ボクにはよくわからないや。全員が集合したところで、家族が見送りの言葉をかけてくれた。ボクはみんなの前でお母さんに抱きしめられてちょっと照れくさかったな。

さあ、出発だ！

村の入り口にかかる橋をはさんで、村のみんなに手を振った。いつまで続く旅かはわからないけど、必ずミルラの水を持ち帰えることを誓う。名残おしい気持ちを抑え、馬車に乗り込んだ。

☆集合時間は守ろう

団体行動をとるときは時間やルールをしっかり守らないとだめだよ！　これがもし危険な場所だったら取り返しのつかないことになってたかもね。

ほかのキャラバンと出会った

1年目

先輩方から激励を受けた

街道に出てすぐ、村で見たことのあるキャラバンに出会った。あれはアルフィタリア城下町のキャラバンだな。キャラバンリーダーのソール＝ラクト氏がオレたちに声をかけてくれたが、どうやらオレたちキャラバンは、ちょっとしたウワサになっているらしい。確かにこれだけ種族がバラバラなキャラバンはほかにない。風格の漂う立派なキャラバンに知られているというのは、悪い気はしないな。

ソール＝ラクト

アルフィタリア城下町のキャラバンリーダー。騎士道を体現するような人物で信望も厚い。オレたちには、なにかと世話をやいてくれる。ありがたいことだ。

高名なモーグリ

ソール＝ラクト氏の提案で、城下町キャラバンに同行していた高名なモーグリが戦いを指南してくれると言ってくれた。ありがたい申し出だが、オレはオレなりに鍛えた力を試したかったので、丁重にお断りしておいた。

☆街道には出会いがある

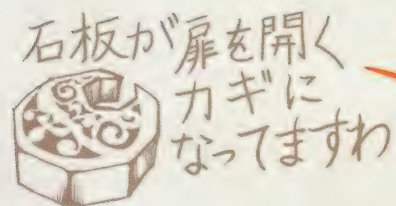
街道ではほかのキャラバンなどに出会う機会がある。同じ目的を持つキャラバン同士、交流を深めたいときは街道を歩くことにしよう。

はじめての冒険です

見るものすべてが新鮮です

村を出て最初に訪れたのは、ゴブリンが出没することで有名なリバーベル街道でした。ワタクシは話に聞いたことしかありませんでしたから、少々怖かったのですが、チャドさんの槍技を見たゴブリンたちは、蜘蛛の子を散らすように逃げていきました。そのとき彼らは石板を落としました。どうやらこれは木でできた柵を開けるためのカギだったようです。その先にあった宝箱からは、アーティファクトという、ワタクシたちの力を高める特別なアイテムも見つけました。冒険は発見の連続ですね。

道順をメモしておきましょう

魔石を拾うまではワタクシの活躍の場はなさそうなので、道に迷わないように冒険記に地図を書いていくことにします。地図には仕掛けのある扉やスイッチ、宝箱やモーグリの巣を示すマークなど、いろいろなものを書き込んでおきました。これで次にここへ来たときも迷わずにすむでしょう。ワタクシって頭がいいですわね。

息を合わせるのは大変ですね

初めての冒険だからしかたがないのかもしれませんが、みなさんの行動がバラバラなのは本当に困りましたわ。ケージを持ったル・ジェさんは好き勝手に進んでいきますし、チャドさんは魔物を倒すために瘴気の中へ飛び込んで行く始末です……。キアランさんがなんとかまとめようと努力してましたけれど、息をピッタリ合わせるまでには時間がかかりそうですね。

モーグリの家を発見!

街道を奥まで進むと、小さい家が見えてきました。クリスタルもないこんなところに人が住んでいるわけがないと恐る恐る近づいてみるとビックリ。家主さんはモーグリのご夫婦でした。引っ越してきたばかりなので何もおかまいできないとおっしゃってましたが、ミルラの木の場所を教えてくれました。本当に親切なご夫婦でしたわ。

モーグリ
リバーベル街道に引っ越してきたモーグリのご夫婦です。迷い込んできたキャラバンに道を教えてくれる気の優しい方々でしたよ。

☆役割分担をしましょう

まだ冒険に慣れていないのはわかりますが、役割分担が全然できませんでした。まずケージを持つ人を決めるのが先決です。マップを書く人がケージを持ち、メンバーはその人についていくようにすればスムーズに進めそうです。あと、魔石は魔法の扱いに慣れたワタクシに渡してくださいね。驚くほどの活躍をしてみせますよ。

カニの化け物に襲われました

1年目

きれいな滝を見つけましたわ

モーグリさんが教えてくれたとおりに進んでいくと、そこには大きくてきれいな滝がありました。少し座って休憩しようとキアランさんがおっしゃり、ワタクシたちが気をゆるめた瞬間でした。チャドさんが滝の中に何かがいることに気づきましたの。あわてて立ち上がったワタクシたちの前に、滝の中から巨大なカニが勢いよく飛び出してきました。街道の主、ジャイアントクラブがいたのです!

リバームー

ジャイアントクラブと戦っていると地面から出てきて、ワタクシたちに襲いかかってきます。必死で戦ってるワタクシたちのジャマをしてくる困った魔物です。

ちょこまかとジャマしてきますよ

サンダーがきかない?

チャドさんが飛びかかったのを合図に、戦いが始まりました。ワタクシは街道で拾った魔石を握りしめて、後方から得意のサンダーを唱えました。おや?　おかしいですね……。何か固いものにあたったような音がするだけです。試しにもう一回と思っていると、なんとジャイアントクラブが雷の球を吐きだしてきたのです。そう、この魔物は雷を操ることができるため、サンダーが効かなかったのです。

腕がなくなっても生きてる!?

こうなってしまっては、攻撃に関してはほかの皆さんの直接攻撃に頼るしかありません。ワタクシはケアルでサポートに徹しますわ。雷攻撃で気絶してしまうこともありましたけれど、チャドさんの強力な攻撃が着実にダメージを与え、大きなハサミとカギ爪のような左腕を破壊することができました。それでもジャイアントクラブは生きているのです。魔物の生命力とは恐るべきものですね。両腕を失ったジャイアントクラブはジャンプしたり、泡をはいたりして激しく抵抗しましたが、結局はル・ジェさんとキアランさんがトドメをさしてくれました。

ジャイアントクラブ

キャラバンがミルラの木に近づくと滝の中から突然現れて襲ってきます。そのハサミには過去の戦いで刺さったたくさんの武器がそのまま残っていて、少し痛々しいです。

巨大なハサミで攻撃をガード!

事前の準備が大切です

以前、何かの本で読んだのですが、ミルラの木の近くには必ず巨大な魔物がひそんでいるそうです。ですからこの巨大な魔物に挑む前に、必ず戦いの準備をしておく必要があります。ワタクシとしたことが、こんな基本的なことを忘れていましたわ。最低限、魔石と「フェニックスのお」を装備することを忘れないようにしなければ。

モーグリが手紙を届けてくれた

1年目

家族との架け橋だね

ジャイアントクラブをやっつけて、初めて「ミルラのしずく」をケージに汲んだ！　ミルラの木からしたたる雫は、信じられないくらい透きとおっていて、ちょっと感動しちゃった。そのあと木の根元で休憩してたら、どこからともなくモーグリが現れたの。ティパの村にいる家族から手紙を預かってきたんだって！　アタシにはお母さんから送られてきた。初日の遅刻でさんざん怒られたけど、やっぱり心配してくれてるのね。

郵便モグ
モーグリは手紙を配達するのが好きなんだって。だから仕事とか関係なく、好きでこういうことをしているみたい。アタシたちみたいなキャラバンメンバーにとってはラッキーね。

たびがはじまって　どうですか？
みんな　キアランがいなくて
さびしがっています

たびさきで　こまったことはない？
たりないものが　あったら
えんりょしないで　いいなさいね

ヒトのものは　ウチラのもの
これさえおぼえてりゃ　なんとかなる!

ほかのヤツラに　とられる前に
みんな　ちょうだいしちまいな!

チャド　ゲンキかしら？
思い出したのだけど
あなたに　50ギル　かしてなかった？
たびは　たいへんでしょうけど
こっちもくるしくて・・・
りしをつけて　500ギル
返してもらえるかしら？

ゲンキに　しておるかね？
ツライことも　あるだろう
くじけそうなことも　あるだろう
そんなときには　思い出してほしい
キャラバンは　むらのみなにとっての
キボウそのものなのだと
たびのあんぜんを　いのっている

考えすぎてもダメよ

アタシとキアラン、イーリアスはすぐに返事を書いてモグに渡したんだけど、チャドがぜんぜん書き終わらないの。なんか正座してから筆みたいなものを持ち出して1文字1文字を丁寧に書いてるわ。達筆なのはいいけど、モーグリさんが待ちくたびれているみたい。あまりに遅いから「いいクポ?! ホントに帰るクポ!」ってせかしてたわ。家族はアタシたちが無事だってわかれば安心するんだから、早く書いちゃえばいいのに。

家族への仕送りは大事
冒険で拾ったアイテムは、手紙と一緒に家族に送ることができるの。送ってあげれば家が裕福になるから、必要ないものはどんどん送っちゃおう！

港でモーグリから指南を受けた

1年目

反省し、勉強する

リバーベル街道でのみんなの行動があまりにもバラバラだったから、ボクの提案で、城下町キャラバンに同行していたモーグリから戦闘の指南を受けることにしたんだ。モーグリはステイルツキンさんといって、諸国を旅している冒険の達人。今は城下町キャラバンから離れて、ティパの港にいるんだって。さっそくボクたちは港の砂浜で、ステイルツキンさんに指南を受けさせてもらえるように頼んでみた。前はこっちから断ったのに、快くOKしてくれたよ。

ステイルツキン
長い間旅を続けている、博識で気ままなモーグリ。旅のなかで培った知識をクリスタルキャラバンに教え、鍛えるのを楽しんでいるんだって。

戦いのノウハウを学んだ

指南はとても勉強になった。武器や魔法などの戦いの基礎はもちろん、マジックパイルという連携技も教えてもらえたんだ。仲間と協力すればこんなにすごい攻撃も出せるんだね！

いつでも基本が軸になる
マジックパイルは戦いの基本なんだ。攻撃魔法を重ねて強化するばかりじゃなく、物理攻撃に魔法効果をつけたり回復魔法も強くできる。万能だよね。

黒騎士のウワサを聞く

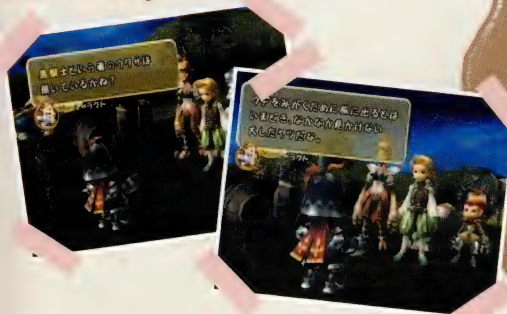
1年目

ソール＝ラクトさんの話

街道を歩いていると、また城下町キャラバンに出会った。ソール＝ラクト氏がわざわざキャラバンの足を止めてまで、最近ウワサになっている黒騎士なる人物の話をしてくれた。その人物は武の道を極めるために旅を続けているという。ソール＝ラクト氏はこう続けた。「キミらもこの旅程でなにか極める道を探してみてはどうかな？」と。オレにはあるな。極めたいものが。

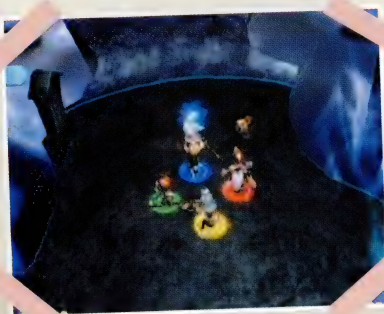
こんな騎士!?

いつか会ってみたい

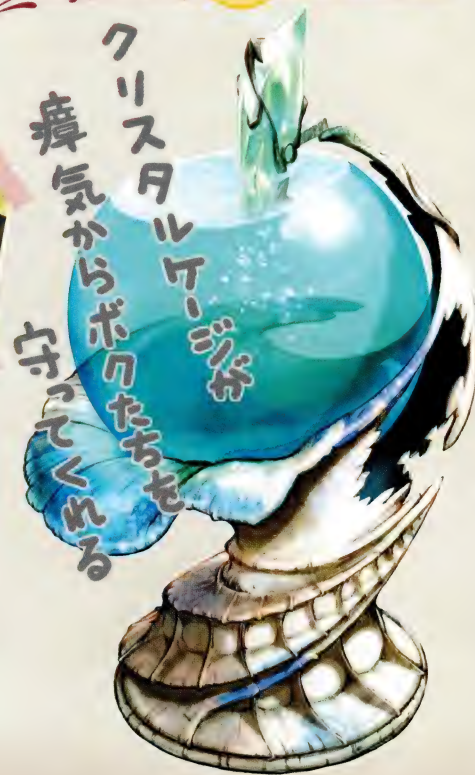
黒騎士の話を聞いていると、まるで未来の自分のことのように思えてくる。オレも黒騎士と同じく武の道を極めるためにキャラバンに参加した。そして村の護衛が務まるほど成長しても、さらなる成長を望むオレはきっと村にとどまることはできないだろう。武の道を極めるということはそれほど厳しいものなのだ。オレのなかで冒険の目的がひとつ増えた。武の民リルティのひとりとして、いつか黒騎士と会って手合わせをしてみたいものだ。

瘴気ストリームを越えられた

1年

本当は半信半疑

いまボクたちは、ケージの恩恵がないと通り抜けられない瘴気ストリームの前に立っている。子供のころ、ほかの街のキャラバンが村に立ち寄っているのを見て、街道をさえぎる瘴気の流れをどうやって抜けて来たのだろうと不思議に思ってた。その場所をいまボクたちも抜けようとしている。リバーベル街道でケージに水属性をつけておいたから準備は万端。深呼吸してから、恐る恐るだけど最初の一歩を踏み出した。

新しい世界が広がる

恐ろしく濃い瘴気の流れに押し流されないように全力で走り抜いて、瘴気ストリームを越えると、そこに広がっていたのは見知らぬ土地だった。すごい！ほかのキャラバンたちもこうやって新しい土地に足を伸ばしてきたんだね。ボクたちは街道のはるか先に見えるキノコの森をめざして歩き出した。

クリスタルケージが瘴気からボクたちを守ってくれる

キノコの森はどこか不気味

1年目

キノコの森

魔法は偉大だね

不思議な霧と巨大なキノコにおおわれた不気味な森。ここにはアーリマンっていう空飛ぶ目玉の魔物がいたの。すごく手強くて、普通の攻撃はほとんど効いてないみたい。でね、スティルツキンさんから教わったマジックパイルのことを思い出したの。2種類の攻撃魔法を重ねると発動するグラビデっていう魔法があるんだけど、それを当てたら魔物が地面に落ちて簡単に倒せたわ! すごいすごい!

まとまりができてきたみたい

ここではアタシがケージを運ぶ役になったんだけど、地図を書いてみたらそれほど複雑じゃなかったわね。少し悩んだのは途中にあるキノコのトランポリンだけ。全員が乗らないと動かないのよね。あとはキノコの森っていうだけあって植物の魔物がたくさんいたわ。イーリアスがファイアの魔法で燃やしてからキアランとチャドが武器で斬り込む。こんな感じで役割分担もだんだん形になってきたみたい。危なかったのはヘルプラントの種飛ばし攻撃。アタシたちが気づかないような遠くからでも種を飛ばしてくるから、早めに近づいて倒しちゃった方がいいみたい。ここではレシピがたくさん手に入ったわね。キノコの森の先にはマール峠っていう鍛冶屋で有名な集落があるから、装備品を作れるといいな。

キノコの森 MAP

アーリマンを倒しちゃおう

ヘルプラントの種飛ばしは遠くまで届くよ

キノコのジャンプ台で渡ったよ

こちら側からは進めないわ

☆便利なマジックパイル

いろいろできるマジックパイル。特にグラビデやホーリーは物理攻撃がほとんどきかない特殊な魔物を倒しやすくするの。使わない手はないわね!

くさい息をかけないで!

くさくてまともに戦えなかった

やっとミルラの木が見える場所まで進むことができたわ。キノコに囲まれた広場に出ると、緑色の小さな魔物がいたの。その魔物はまわりにあるキノコの胞子を吸収して、みるみる大きくなっていく。まさかこいつがここのボス!?　まるで大きなカビみたい……。気持ち悪い!!　イーリアスがこの魔物はモルボルっていう名前なんだって教えてくれたわ。モルボルは大きな口を開けたかと思うとものすごいニオイの息を吐きかけてきて、息ができなくなるほど苦しかったわ。スロウガっていう上級魔法も使ってきて、動きが遅くなったアタシたちに、またくさい息を吐きかけてくるの。もうこんなくさい魔物となんて戦いたくない。

モルボル

緑色のデコボコした球に、大きな口と何本もの触手が生えた気持ちの悪い魔物。「ミルラのしずく」のためだから戦うけど、本当は近寄りたくもない相手なのよね。

相手を極限まで弱らせてから食らいつく!!

くさいからやめて～!

吸い込まれる?!

くさい息を吐いたと思ったら、今度はアタシたちを吸い込もうとするの。あんなくさそうな口に吸い込まれるのは絶対にイヤ!　みんな我を忘れて必死になって逃げてたわ。でもモルボルは触手でしか攻撃してこないことに気がついて、イーリアスにケアルをかけてもらいながら武器でひたすら攻撃していたら倒せちゃった。あと、植物だからファイアもそれなりに効くみたいね。初めからこうしてればもう少し楽だったかな?

ヘルプラント

遠くから種を飛ばして攻撃してくるわ。姿を見たらすばやく倒してしまうのがいちばんね。

☆ザコを先に倒しましょ!

モルボルはお供にヘルプラントを連れてくるの。くさい息をかわせても、こいつの種飛ばしに当たったら意味ないわ。ザコは先に倒してボスに集中しましょ。モルボルを攻撃する人たちは回復役の人がケアルをかけやすいように、1カ所にかたまるっていうのも大事かな。魔法詠唱の早いユークにクリアを持たせることも忘れずにね。

マール峠でひと休み

鍛冶屋の本場だ

キノコの森でミルラの水を手に入れたオレたちは、北にあるというマール峠をめざした。峠といっても鍛冶屋を中心とした集落が形成されており、鍛冶屋の息子であるオレにとってはなかなか興味のある土地だ。数日かかって到着してみると村の入り口には巨大な剣がいくつも突き立てられており、鍛冶への情熱が感じられた。ここで手持ちの素材を交換しつつ新しい装備を作ってもらうとしよう。

どちらへ向かうべきか？

銅や鉄でできた装備を新調したオレたちは次に向かう場所について話し合った。西へ行けばジェゴン川に、東へ行けば鉱山へとつながっている。ジェゴン川に行ってもオレたちは船を持っていないから、渡ることができない。無駄な寄り道をしているヒマはないので、東にあるというカトゥリゲス鉱山でミルラの木を探し、雫を汲むことに決まった。

レシピと材料から武器を作れる

マール峠MAP

カトゥリゲス鉱山方面に続いている

大きな鎖がかかったクリスタルがある

武器を作るなら腕利きの鍛冶屋にすべし

ジェゴン川へ行く道

ここにいる行商人は奇数の年だけいるらしい

防具の改造をしたいならこの店だ

ギャル好きのおじいさん

ギャルはおらんか？

入り口

入り口

入り口

入り口

掘り残しはないですかね?

カトウリゲス鉱山

トロッコが楽しかったです

魔物の棲家となったカトゥリゲス鉱山は、その昔リルティ族が鉄を掘っていた場所なんだそうです。リルティたちはその鉄で作った武器によって大陸を支配したといわれています。その名残で鉱山の中には、トロッコやボムを利用したランタンが残っていました。暗闇にひそんでいるオークを倒しながら進んでいきますと、積み上がった木箱があって先に進めない場所がありました。いろいろ調べてみましたが、どうやらトロッコを走らせて木箱を壊さないといけないらしいのです。入り口まで戻るのは手間がかかりましたけれど、切り替えスイッチでレールの進路を変えたりして、トロッコを走らせていくのは楽しかったですよ。

中は入り組んでました

鉱山の内部は思った以上に入り組んでいました。採掘作業のために使われていた足場を伝って、上の階層に上ることもできましたわ。ときにはケージを持ったル・ジェさんが下の階層にいるチャドさんを取り残して進んでしまったりと、危ない場面もあったので、ワタクシはいつも以上に安全策をとることにいたしました。マップをいくつかに分けて、つながっている道同士を同じマークで示すことにしたのです。やっぱりワタクシって頭がいいでしょう?

オーガが扉のカギを持っています

トロッコのルートを左に変えましょう

敵を倒してから取りましょう

カトウリゲス鉱山MAP

BOSS

足場の上にも行ってみました

☆固まらないとダメですよ

2階層になっている場所では、ケージを持った人を中心にして行動しましょう。段差でだれかが瘴気の中においていかれてしまっては大変ですからね。

オークの親分さんが怒ってます

1年目

なんという怪力でしょう

鉱山の最深部まで行きますと、ものすごい振動とともに、大きなオークが飛び降りてきました。ワタクシたちがオークを退治してきたので、怒った親分のオークキングが出てきたのですね。それにしてもオークキングが持っているハンマーと大斧……。あんなもので殴られたらひとたまりもありません。チャドさんが大斧の攻撃をかわしながら槍の一撃を当てると、オークキングはその場で回転してチャドさんを吹き飛ばしました。すぐにケアルをかけましたが、これは近づかないほうが利口ですわね。

侵入者は両手の武器で粉砕する

オークキング

鉱山の最深部に棲むオークの親分さんです。子分がやられては黙っていられないという心意気はけっこうですが、自爆は感心しませんね……。

追いつめると危険です

遠くから魔法と必殺技を使ってダメージを与える作戦をとったワタクシたちは、オークキングを追いつめていきました。すると弱ったオークキングの体が突然光り出し、動きが止まったではありませんか。不思議に思って近づこうとした瞬間――大爆発です。近くにいたワタクシは大ケガを負ってしまいました。遠くにいて被害を受けなかったキアランさんに治していただきましたが、本当に恐ろしい体験でした。

☆自爆する前に倒しましょう

オークキングは追いつめられると自爆してでも、侵入者を排除しようとします。前兆が現れたら全力で攻撃し、巻き込まれる前に倒しましょう。

1年を終えて村に戻った

1年目

初めて手にした「ミルラのしずく」

村が見えてきた。みんなもうれしそうに外を見ている。今日ボクたちが村に到着することは手紙で知らせてあるから、家族や村の人たちは首を長くして待っているだろうな。馬車を外に停めて、ケージを抱えたボクが村へ続く橋に向かう。真っ先に出迎えてくれたのは幼なじみのアンナだった。橋の向こうでは村中の住人がボクたちに大きく手を振っている。ボクたちは帰ってきた。ミルラの水を集めるという大役をこなして、ティパの村に帰ってきたんだ!!

村は祭りに酔いしれた

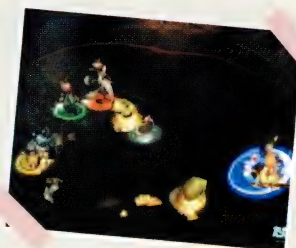
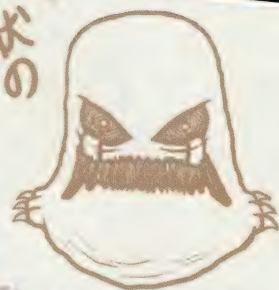
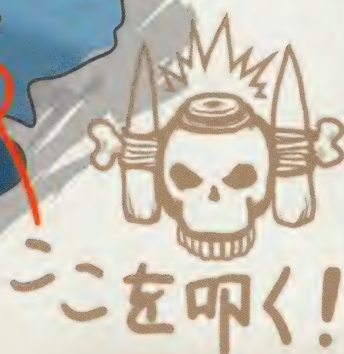
夜には、ミルラの水をクリスタルに捧げる祭りが盛大に行われたんだ。去年までは感謝する側だったけど、今年からはボクたちが主役! キャラバンメンバーがたいまつを灯し、村長が儀式を進める。みんながボクたちを見てるからちょっと緊張しちゃった。儀式が終わると盛大な祭りの始まり。楽隊の音楽に合わせて、みんながいつまでも踊り続ける。ボクたちが初めてミルラの水を村に持ち帰ったことが、村のみんなの特別な思い出になるとうれしいな。

村に害をなすゴブリンを退治した

砦と化した棲家

村を出る前に聞いた話によると、ティパ半島の東にゴブリンが棲みついて村人をおびやかしているそうだ。キャラバンで相談した結果、今年最初の「ミルラのしずく」はゴブリン退治を兼ねて、ゴブリンの壁で入手しようということになった。この場所はいくつもの階層に分かれていて、非常に多くのゴブリンと、そのほかにプリンなどの魔物も生息してる。オレたちは迫り来るゴブリンたちを退治しながら壁の最上段をめざした。

どうしても行けない場所があった

道をふさぐ骨の格子を開けるには、上段にあるスイッチを叩かなければならない。格子をひとつ開けるとまた次の格子があり、それを開くためにまた上段へ登る。この複雑な構造に、オレたちキャラバンの足取りが重くなった。さらにほかの階層からは遠目に見えるのだが、どうしても行くことができない場所も発見した。まわれるところはすべてまわり、疲れ果てたオレたちはあきらめて最上段の意味ありげな入り口の中に入った。

☆ルート選びは計画的に

骨の格子を開ける仕掛けは、見つけるたびにスイッチを押しに行くのではなく、上段に登ったら押せるだけのスイッチを押してしまった方がいいようだ。新しい階層に出たらまずは上段をめざして進み、スイッチを押しながら下段に降りていく方が効率よく探索できる。あまりにも長時間の探索は集中力を途切れさせるからな。

頭のいいゴブリンもいるんだな　2年目

守りが堅いな

格子の向こう側には魔術師の格好をしたゴブリンキングがいた。お供のゴブリンをかたづけて石板を奪い、格子を開く。これでオレとヤツをさえぎるものは何もない。オレは一気に間合いをつめて槍を横になぎ払った。しかし手応えがない。なんとヤツは瞬間移動でオレの攻撃をかわしたのだ。ル・ジェがすぐにケージを持ち上げて瞬間移動先に方向転換した。すばらしい判断だ。オレたちはゴブリンキングの唱える雷と毒の魔法をかわしながら攻撃し、勝利した。

ゴブリン
ゴブリンキングを守るように、次から次へとわいて出る。祭壇へ続く階段をふさぐ骨の格子を開けるには、ゴブリンが持っている石板のカギが必要だ。

ゴブリンキング
瞬間移動しながら毒と雷の魔法を連発してくるやっかいな相手だ。雷の魔法を受けると一時的に気絶してしまうので、大きく動いてこれをかわす。体力が少ないので物理攻撃で押し切れ！

☆ケージを運ぶ必要がある
ケージを誰が持つか決めておき、ゴブリンキングの瞬間移動に合わせてすぐに移動する。体力の多い相手ではないので、追いつければ楽に倒せるだろう。

黒騎士は危険な者なのでしょうか？　2年目

キャラバンが襲われました

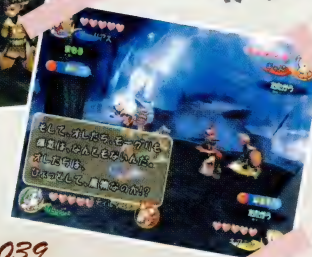
ゴブリンの壁から瘴気ストリームへ向かう街道で、マール峠のキャラバンが倒れていました。治療をしながら話をおうかがいすると、黒騎士に襲われたというのです。一度手合わせをしたいと思っていたので声をかけたら、いきなり斬りかかってきたというのですが、これはいったい……？

ウワサと違いますね

黒騎士といえば、武の道を極めるために旅をしている熱心なおかたのはずでした。それがマール峠のキャラバンのお話では、武道なんて生やさしいものではなく、話もせずに暴れ出しただなんて……信じられません。黒騎士を目標にしてたチャドさんは複雑なお気持ちでしょうね。

クラヴァットに心を癒された　2年目

出会いっていいよね

マール峠で買い物をしたあと、ファム大農場のキャラバンに会ったわ。さすが温の民クラヴァットね。物腰がすごくやわらかくて、初対面なのにアタシたちの旅の無事を祈ってくれたの。そのあとに瘴気ストリームで、スティルツキンさんにモーグリの話を聞けたわ。モーグリは瘴気の中でも生きていけるんだって。ビックリよねー。

シューラ
ファム大農場のキャラバンのなかで、アタシたちによく声をかけてくれるのがこのシューラ。とても親切にしてくれるし、いつもニコニコしている優しい人よ。

瘴気で滅びた村を訪れた

テイダの村

この村のようにはなりたくない

2つ目の瘴気ストリームを越えたボクたちは、瘴気で滅んでしまったテイダの村へと向かった。ほかのキャラバンは行きたがらないけれど、行ける場所の少ないボクたちが水を集めるには避けては通れない場所なんだ。この村が滅んだ理由は、キャラバンがミルラの水を持ち帰ることができなかったからなんだ。村人はキャラバンを信じて待ち続けていたんだけど、結局……。ボクたちの背負っているものはものすごく重いんだってことをあらためて感じた。

台座にからまった植物を燃やそう

扉の先には宝箱に入ったアーティファクトが!

坂から上段に上っていこう

生きている壁

瘴気に侵された村には、ネバネバした菌がいろいろなところにくっついてた。道をふさいでいるネバネバの壁はファイアで燃やせば通れるようになるんだけど、しばらくするとふさがっちゃうんだ。巨大なイモムシみたいな魔物や骨の魔物、そしてネバネバした壁。どれもこれもみんな瘴気の中で生きている。ボクたちだけが瘴気の中では生きられないのはなぜなんだろう。

☆菌にはファイアが有効

ボムみたいな例外をのぞけば、ここではファイアが有効だね。特にマジックパイルでファイガを繰り出せば、復活できなくなる壁もあるみたい。魔物もファイアの追加効果で燃やしてしまえば、チャドの攻撃で大ダメージが与えられたよ。ファイアの魔石を拾ったらみんなが持って、いつでもマジックパイルを狙えるようにするといいね。

村人の想いが生んだ魔物

2年目

本当は戦いたくない…

動かない家に戻してあげた

ボクたちは、ミルラの木の前にある家が魔物だなんてぜんぜん気がつかなかった。その魔物、アームストロングは柵でできた手でボクたちをはじき飛ばした。きっと村人の想いが強すぎて、キャラバンを迎えるはずの家が魔物になってしまったんだ。でも、ボクたちだってやられるわけにはいかない。木でできた家の魔物ならファイアが効くはず！　ボクはイーリアスと目くばせをしてファイアを唱えた。ファイガの激しい炎がアームストロングを包むと同時に、チャドとル・ジェがいっせいに攻撃をしかける。目から撃ってくる無数の針をかわして、ファイガと連続攻撃を繰り返す。そしてとうとう魔物から光のようなものが飛び出して、アームストロングは元の動かない家に戻ったんだ。

アームストロング

瘴気に散った人々の思いが間違った形で残りアームストロングという家が魔物になったんだって。そのためティダの村を訪れるキャラバンを見ると襲わずにはいられない悲しい性質を持つようになってしまったらしい。

かつての家の名を継ぐモンスター

ボクたちがミルラの水を継ぐ

瘴気で滅びてしまった村にミルラの木が生えるなんて、なんだかやりきれない。ほかのキャラバンのみんなも「ミルラのしずく」をケージに汲みながら、こう思ったんだろうな。この村の人たちの分まで自分たちはがんばろうって。

☆ボスもファイガで燃やせ！

体に火がつくと、与えるダメージが大きくなるんだ。ファイラやファイガぐらいの強力な炎なら、ボス相手でも火をつけられることがあるよ。狙っていこう！

困ったときはお互い様ですね

2年目

馬が脚を痛めているようです

街道を歩いていると、見たことのないキャラバンがいました。どうやら馬が脚を痛めて、立ち往生しているようです。「いなかパン」か「こむぎこ」を持っていたらほしいと言われたのですが、あいにく持ち合わせがありません。この街道はほかのキャラバンもよく利用しますので、申し訳なかったのですが、もう少し待ってみるように言って失礼させていただきましたわ。

いなかパンかこむぎこ持ってないか？

???

馬車をひく馬が動けなくて困っていた青年です。ほかにもモーグリさんが1匹一緒にいましたね。でもあのしましまの服はどこかで見たことがあるような、ないような……。

城下町っていいわね!

2年目

クリスタルが大きい!

やっとアルフィタリア城に着いたわ～! 城下町キャラバンに会ってからだいぶ時間がかかっちゃったわね。田舎者って思われるのはシャクだけど、クリスタルの大きさときれいな街並みにはホントに驚いちゃった! やっぱり旅って楽しいな♪

いろいろな人がいて活気があるわ

どうやらお城には入れないみたいだから、城下町をひとまわりしてみたの。シェラの里からきた使者とか、カタブツの近衛兵とか、大きな街には本当にいろんな人がいるのねー。食べ物屋さんと鍛冶屋さんがあってショッピングも楽しんじゃった。

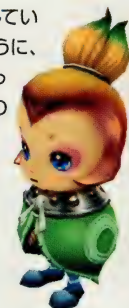
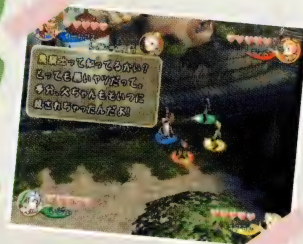
クノックフィエルナ

城下町をウロウロしていた兵士さん。本当の仕事は姫の護衛らしいんだけど、町の見回りをさせられているみたい。最近の若い兵士はなっとらんって怒ってたわ。

レオン=エズラ

町はずれで熱心に槍の練習をしているリルティのぼうや。かわいそうに、いつか父のカタキをうつんだって言ってた。そういえば、うちのお父さん……元気かな?

ギガースロードの館を訪問した

2年目

食事を奪う？

アルフィタリア城の南西にある館にはギガースロードが住みついて、近くを通るキャラバンから食料を奪っているそうだ。そこでオレたちが退治に向かったわけだが、どこに隠れているのやら姿が見えない。さて、どうしたものか？

コックが消えればいいわけだ

パネルは種族に反応して扉が開く仕掛けらしく、４種族がそろうオレたちにとっては意味のないものだった。やっと夫人とおぼしきラミアを発見したが、食事の用意を待っているらしく無視された。こうなったら料理をしているトンベリコックをすべて退治してやる。案の定、食事がいつまでもできないことに気づいた館の主が血相を変えて飛び出して来た。

☆多種族のキャラバンは便利

仕掛けには、種族に反応するものがある。ほかにも特定の種族だと得する場面があるので、オレたちみたく4種族の混合キャラバンは非常に便利だ。

夫婦水いらずをジャマしてしまった

2年目

婦人のサポートがツラい

ついに姿を現したジャック・モキートは、巨体を揺らして襲ってきた。イーリアスがブリザドを唱えると、その氷を素手で払いのけてアイスブレスを吐いてくる。どうやらブリザドは使わないほうがいいらしい。オレたちはイーリアスに回復を頼んで、武器攻撃に専念することにした。ところがあとからマギー夫人が現れたせいで、主人は元気を取り戻してしまったではないか。夫人はオレたちにスロウガをかけてくる。これには参った。別に夫婦の間に割って入るつもりはなかったのだが……少し後ろめたいな。しかたなく夫人から倒すと、夫人の応援を失ったジャック・モキートはたやすく倒すことができた。

ジャック・モキート（ギガースロード）

ギガースロードと呼ばれるギガースのなかでも特殊な種族。食事の用意をしないと夫人に怒られるので、食料がなくなるとキャラバンを襲う大迷惑なヤツだ。

夫人の食事のためにキャラバンを襲う恐妻家

デイジー・マギー（ミセスモキート）

自分は鏡の前で化粧をして、ジャック・モキートに早く食事を用意するように口うるさく言っている。ジャック・モキートの夫人という話だが、もしかしたら主人を含めた館のすべての魔物は、このマギー夫人の言いなりになっているのかもしれんな。

☆必ず夫人を先に倒せ

マギー夫人がいると、はりきったジャック・モキートは減少した体力を回復する。夫人の応援がある状態のジャック・モキートに挑むのは厳しいな。

旅慣れてきた2年目

2年目

激動の年だった

ジャック・モキートの館で得た「ミルラのしずく」で、ケージがいっぱいになった。そろそろ村を出てから1年が経つのでいったん帰ることにしよう。自分たちの背負っているものを再認識させてくれたティダの村、初めて訪れた華やかな城下町、そして怖いんだけどどこか憎めない巨人ジャック・モキート。今年もいろいろな経験したなぁ。ちょっとだけ胸を張って、村の入り口をくぐれそうだ。

村の時間も移りゆく

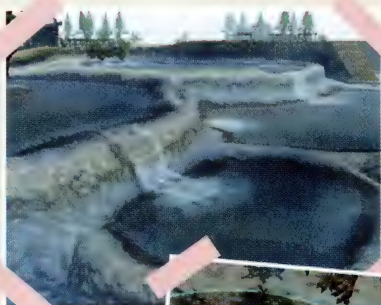
祭りの翌日、久しぶりにのんびりと村のなかを歩いていると1本の木を見つけた。旅が始まってすぐに手紙と一緒に送ったタネが、成長したんだ。同じ時期にタネを送ったル・ジエの家では、もう収穫できるようになってて、「にじいろブドウ」をたくさんもらっちゃった。ジエゴン川では船乗りのトリスタンさんが戻ってきて、渡し船を再開したみたい。これで川を渡れるのかな？

景色に誘われて寄り道した

3年目

ヴェオ・ル水門

まるで魔物のオアシスね

アルフィタリア城からさらに西に行くと、シェラの里があるの。そこへ行く途中にヴェオ・ル水門に立ち寄ったんだけど、ここはジェゴン川の水源になっているんだって。今は瘴気のせいで魔物のオアシスって感じだけどね。近づきたくないなー。

グリフォンが強敵だわ

水門を調べてて驚いたのは、石板のカギを取るための仕掛け！　ボタンに乗ると、ポンプフラワーにつながっている間欠泉から石板のカギが吹き上げられてくるの。ボタンから離れるとカギはまた沈んじゃう仕組み。すごくよくできていて感心しちゃうわね。これってユークが作ったものなのかしら？ほかにはボスのような大型の魔物、グリフォンにビックリ。飛び上がると武器の攻撃が届かないくせに、グラビデが弱点なわけじゃないみたい。ファイアで燃やしてから地道に攻撃するしかないわね。

入り口

水がたまってて宝箱が取れないわ

BOSS

忘れないでゲットしましょ！

ヴェオ・ル水門MAP

ココ

踏み台に乗ると間欠泉から石板が出るわよ

☆火と氷の魔法が効果的

グリフォンにはファイア、ファイアがあまり効かないリザードマンにはブリザド！　ここのほとんどの魔物はこの2つでやっつけられるから忘れないでね♪

瘴気は魔道具も狂わせるんだ

3年目

話すら聞いてくれないわ

ミルラの木は、すごく昔にユークが作った魔道具のゴーレムが守ってるの。でもユークのイーリアスがいれば通してくれるよね。……なんて安心しきってたアタシたちの前で、ガラクタが一カ所に集まって人の形になったの。これがゴーレム？　しかもイーリアスが話しかけても全然通じないみたい。なんだかケージを見て怒ってるみたいだし。周りからはプリンが4匹も出てきたし、これは戦うっきゃないわね。はぁ、やっぱりそんなに甘い話はないんだなー。

ゴーレム

ユーク族の技術が生んだ魔道具っていう門番らしいわ。作った本人はもうとっくにいないから、受けた命令をずっと守るしかできないんでしょうね。

侵入者には容赦しないんだね

アタシたちを侵入者と見なしたゴーレムは、顔(?)を赤く光らせて本気で襲ってきたわ。両手を勢いよく前に飛ばしたり、顔から青いレーザーを撃ってきたりと、見たことがない攻撃ばかり!　でもこっちだって負けてられないわ。アタシとイーリアスが攻撃を引きつけてるスキに、チャドがゴーレムの背後にまわりこむ。そのまま何度も攻撃を繰り返すと、ついにゴーレムは砕け、永遠の命令から解放されたの。そうそう、ゴーレムが崩れた瓦礫のなかからブリザドリングを見つけたことも書いておかなくちゃ!

☆レーザーは「まもる」で対抗

ゴーレムが撃ってくるレーザーのうち、全方向を攻撃する赤いレーザーにだけは要注意よ。これに当たると体に火がついちゃうんだから!　火がついちゃうと、防御力が下がっちゃうから、絶対に当たりたくないよね。できるだけ遠くに離れてよけるか、「まもる」でやりすごしたほうがいいわね。ここはアタシの華麗なバク宙の見せどころよ♪

やっぱり盗賊団だった

3年目

どうのかけらを盗まれた

今日、オレたちが馬車を引き連れて街道を歩いていたときのことだ。後ろからゴソゴソという音がするのに気づいたオレが振り返ると、しましまの服を着たセルキー2人とモーグリが荷台から飛び出した。あっけにとられていたオレの横でイーリアスが声をあげた。「やっと思い出しました。あの服はしましま盗賊団です。最近は盗みばかりではなく、リルティの少年に父のカタキと言われているとか」すると遠くの方から「オレたちは金にならないコロシはしないぞ!」という声が聞こえてきた。盗まれたものは「どうのかけら」。なあに、今回は逃がしたが、いつか捕まえてやるさ。

しましま盗賊団

3人組のドジな盗賊団。ふだんは食べ物ばかりを盗むようだが、ときには金になる材料を盗んでいくらしい。迷惑だが、どこか憎めないヤツらだ。

魔法に守られた里

シェラの里

属性の話は難しいな

シェラの里に着いたオレは、神秘的な景色に目を奪われた。瘴気の中にあって、これほどまでに幻想的な場所があったとは。この里は魔法によって守られており、入り口にいるユークは「シェラのあかし」を持った者のみに、光り輝く橋を出現させて道を開くのだ。里の一角でリュクレール氏による四大属性の講義が行われていたが、オレには少し難しいな。

ユークなりの生き方か

ユークとクラヴァットは、ともに自然を生活に取り入れている。この2種族の大きな違いは、クラヴァットが自然とともに生きているのに対して、ユークは自然を理解し利用することで魔法などの力に変えているということだ。オレたちリルティは力仕事と武器を作ることくらいしかできない。だからこそ矢面に立って魔物と戦い、彼らに安全な研究場所を提供することが役割だと信じている。研究が進めばこの世界はもっと住みやすくなっていくはずだ。お互いが富むために協力する、それが共存というものだ。

リュクレール先生から四大属性の知識を得られる

1つのことを数十年も学ぶとは見習わねばなるまい

きれいな滝が見える

珍しい色と形をしたクリスタルだ

認められた者のみ入ることが許される

シェラの里 MAP

研究のじゃまはするなよ

デ・ナム

クリスタルの恩恵を受けずに、瘴気の中で生活をする術を研究している。にわかには信じられない話だが、それがもし本当ならすばらしいことだな。

ほかのキャラバンが協力してくれた

3年目

いつか恩返ししたいね

シェラの里でいろいろ勉強したあと、アタシたちはジェゴン川に向かった。その途中で3つのキャラバンに会ったの。最初に会ったのは出発してきたばかりのシェラの里から来たキャラバン。アミダッティさんっていう変わり者のユークがリーダーで、モンスター・プリンの生態を教えてもらえたわ。次に会ったのはルダの村のキャラバン。アタシは自分の力で辿り着くまで故郷のことを知りたくないから何も聞かなかったけど、セルキーらしく何ごとにもマイペースなあの2人を見てると、なんとなく想像できちゃうな。最後に会ったマール峠のキャラバンからは武器をもらっちゃった！ いつかアタシたちも一人前になって、ほかのキャラバンに恩返ししていきたいよね♪

ハナ・コール

ルダの村のキャラバンは2人しかいないんだけど、その1人よ。相方のダ・イースとは仲がいいのか悪いのかわからないなぁ。もうちょっとミルラの水集めをがんばった方がいいかもね。

アミダッティ

シェラの里でも変わり者として有名な人みたい。でもいろいろなことに詳しい、頭のいい人らしいわ。普通の人じゃ難しすぎて、何を言っているのかわからないだけなのかな、って思ったりもするけど。

ライン＝ドット

マール峠のキャラバンのなかでも一番気前がいいの。リルティにとっては、自分たちが使えなかったり使い古してしまった武器はなんの価値もないのかもね。

船酔いはしませんが

3年目

見かけない人物を見ました

トリスタンさんという船乗りが渡し守をなさっていると聞いて、ジェゴン川にやってきました。すると1人の女性が川の向こうを眺めていたのです。ここへ来る途中にマール峠でウワサになっていた、見慣れない女性とは彼女のことのようですね。もう一度訪れると、今度は城下町にいらしたクノックフィエルナさんが愛犬と一緒にいました。彼の話すことを聞いていると……なるほど、なんとなく話がつかめてきましたわ。船着き場にはいろいろなドラマがありますね。非常に興味深いです。

トリスタン

早いとこ乗ってくれ

元々アルフィタリア城の軍隊にいたトリスタンさんは、ある日を境に収入のいい船乗りになったと聞いております。その理由は重い病気をわずらっているお母様のためなんだそうです。お母様の病気を治すためには高額な治療費に加えて「キランダのいおう」と「サボテンのはな」というものが必要だったのです。トリスタンさんはボッタクリの船守を演じながら、訪れるキャラバンに秘薬の入手を依頼しているそうです。親孝行ですね、尊敬します。

？？？

もしかしてキャラバンのかたですか？

マール峠でも見たことがある女性です。クノックフィエルナさんが探し回っているのはおそらく彼女でしょうね。船に乗ってどこへ行く気なのでしょうか？

ひんやりとした風がうねる洞窟

物理攻撃がきかない!?

ジェゴン川を渡った先にはセレパティオン洞窟がある。発見されてからは「ミルラのしずく」を汲むための整備がなされ、洞窟内には人が通れるような道ができているそうだ。メンバー全員が乗ると動く昇降機のようなものまで完備されているのには、正直おどろいたな。

しっかりとした足場は非常に戦いやすいのだが、いかんせんオレの苦手とする魔物が多すぎた。攻撃すると武器から電気が流れてきて気絶させられてしまうエレキクラゲや、物理攻撃が効きにくい巨大なブレイザビートル、さらには空中を飛びまわるキラービーが来てしまっては、まったくお手上げだ。くやしいがここは魔法に頼るしかないだろう。イーリアスを中心とした高度なマジックパイルを練習しながら奥地をめざした。

☆ 魔法をバランスよく使う

魔物に通用する魔法が、必ずしも魔物の弱点であるわけではない。1種類の魔法を連発するだけでは、これから先の冒険は苦しいものになる。常に複数の属性魔法を使えるように準備しておいて、なるべく弱点となる魔法を使うように心がけていくことが重要だ。多勢に無勢、際限なく現れる魔物にはこちらも作戦を立てて戦わねば。

洞窟の主は気持ち悪い

3年目

モルボルを思い出す魔物だな

ミルラの木の前に立ちふさがったのは、体内から風を生み出す巨大な魔物だった。前面に大きな口があり、そこから強烈な風を吹きかけてくる。モルボルのようにくさくはないが威力が大きい。そして周囲にはエレキクラゲがただよう。オレはこいつらと風を嫌ってケイブウォームに密着した形で槍を振るった。すると突然ケイブウォームが上体を浮かせて体当たりをしてきたではないか。あまりの強烈な一撃にオレは吹っ飛んでしまった。もう一度今のをくらったら、ケガではすまされないだろう。

洞窟の奥深くでうごめく風の主

ケイブウォーム

頭の部分しか見えなかったが、体が恐ろしく長いらしい。あの口から吸い込まれてしまったら二度と出てこられないだろう。

サンダーリングを入手した

密着したままだと体当たりをくらってしまうため「遠くから必殺技を放ち、すぐに距離をとる」、この繰り返しで、なんとか倒すことができた。苦労した甲斐あって戦闘後にサンダーリングという貴重なアーティファクトを入手できたのは幸いだ! オレは魔法が苦手なので、これはキアランが持つことになった。イーリアスのブリザドリングと合わせれば、魔石なしでもグラビデが撃てるようになったのは大きい。

☆エレキクラゲの処理がカギ

直接攻撃中心の戦いになるので、エレキクラゲが厄介だ。魔法で手早くかたづけて、ボスに集中したい。ブリザガを使えれば楽に戦えるのだがな。

詐欺師(?)ガーディ

3年目

謎多き人物ですね

マール峠のキャラバンが街道で誰かともめているようです。その相手は派手な服に身を固めたガーディさんという人で、キャラバンに同行してはワケのわからないことを言って迷惑をかけている人物ですわ。詐欺師というウワサもありますけど、さすがに瘴気の中に置き去りにされそうなのを見て、素通りするわけにはいきませんものね。とりあえず近くの村まで送ってあげたのですが、そのときに読んでいただいた意味不明な詩は何だったのでしょう? 一応メモはとっておきましたけれど。

まあまあそうおこらない

ガーディ

記憶がないことをいいことに、ウソばかりを重ねてキャラバンに迷惑をかけているようですわ。自分が悪いなんて、これっぽっちも思ってなさそうでしたね。

大きな農場でリフレッシュ

3年目

ボクの仲間の村だ

セレパティオン洞窟の北にはファム大農場があるんだ。そこにはボクと同じクラヴァットの民がたくさん住んでいるんだ。ここはその昔リルティが街道を作り、ユークが水門から水をひき、クラヴァットが地を耕したことでできた場所なんだって。農場ではのんびりとした空気が流れていて、ボクたちは旅をしていることを忘れそうなくらい、くつろぐことができたよ。しましまリンゴが盗まれたって子供たちが大騒ぎしていたけれど、瘴気や魔物の被害に比べたらほほえましいものだよね。

牛レースは楽しいね

農場の中心にあるモーリス牧場では、まるまる太った牛が飼われていて、名物の牛レースが開催されていたんだ。ボクたちも気分転換にひと口買ってみたけれど、1番から8番までのゼッケンをつけた牛が、のっそのっそと歩く様子はとてもレースと呼べるものじゃなかったね。結果？　ボクが選んだ3番の牛は途中までいいセンいってたんだけど結局負けちゃった。ほかのみんなも全員はずれ。牛レースって奥が深いんだね！　そうそう、またクノックフィエルナさんとマール峠にいた女性を見たよ。何か言い合ってみたいで、話しかけたら怒られちゃった。反省してます。

はずれた～！

ファム大農場MAP

奇数の年だけ行商人がやってくる

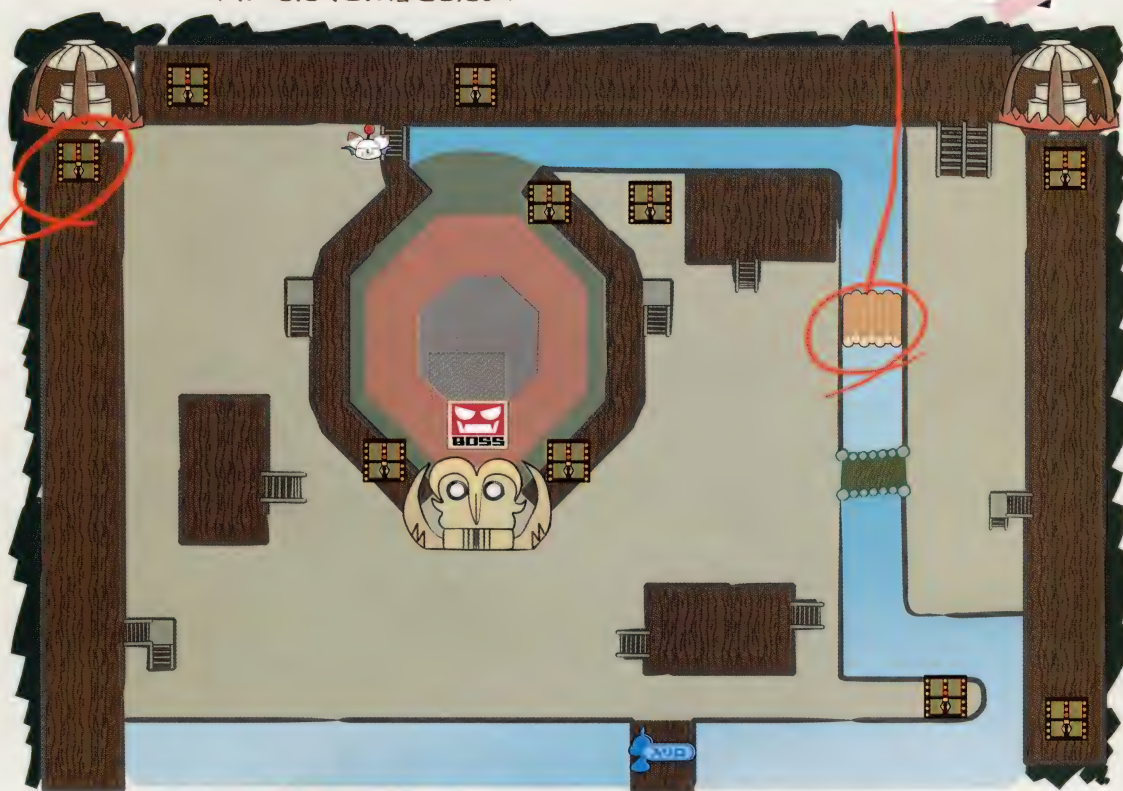
キャラバンの大先輩から話を聞こう

大農場名物「牛レース」がやってることもあるよ！

ここにいる人から牛を買うことができるんだ

悪魔の巣窟にやってきた

リザードマンの小隊に手をやいた

シエラの里からジエゴン川を渡り、洞窟で雫を集めてここまできた。デーモンズ・コートは知恵を持った魔物が外敵を迎え討つために作った要塞なんだって。魔物も統率がとれているみたいで、リザードマンが数匹でチームを組んでいてとても手強い。それでも連携の精度を高めてリザードマンを倒したら、ミスリルをたくさん落としたよ！

ボムを倒すと橋が壊れた

丸太でできた橋の上にボムを見つけた。あいつを倒せば橋を渡れるのかな？　武器が届かないからブリザドで攻撃すると、地面に落ちたボムが自爆をしようとした。急いで離れるとボムが大爆発を起こして、丸太の橋はバラバラに。途方にくれてあたりを見渡すと、なんと川の下流にしっかりとした石の橋がかかってたんだ。いったいあの丸太の橋はなんだったんだろう？

黄色いリザードマンがカギを持っている！

☆ 階段は2人ずつのぼろう

デーモンズ・コートの階段は、3人以上が乗ると段差がなくなって滑り落ちちゃうんだ。気がつかないといつまでたっても上の段にのぼれないよ。

クアールもひれ伏すリザードマンの王

3年目

この勝負、受けてやる!

周りを探索しつくして、残るは中央の囲いの中だけになった。ここがボスの居場所だね。石板のカギをはめて中に入るとそこは闘技場のようになっていて、リザードマンキングが待ちかまえていた。正々堂々と勝負する気なんだ!

リザードマンキング

デーモンズ・コートを支配しているリザードマンの王様だよ。リザードマンの弱点だったブリザドの魔法でも凍らないうえに、盾にも武器を仕込んでいるんだ。ここまで強いとリザードマンっていうよりドラゴンに近いかもね。

クアール

動物っぽい見た目のくせに、サンダラとかの高度な魔法を使ってくる魔物。ただ、魔法を唱えているときはスキだらけなんだけどね。

すごい盾を持っていた

リザードマンキングが持っている盾は、とんでもない代物だった。すごく大きいから前方からの攻撃を完全に防いじゃうし、前面から何本もの矢を高速で発射することもできるんだ。左手にも槍のようなものが突き出る機械を装備してて、さすがリザードマンの王様といったところかな。ただし、いくらすごい盾でも、防御しているときには背中がスキだらけ。そこを狙ったのが勝因だね。

☆ 背後をとるように動け

リザードマンキングは背後には無関心になりがちなんだ。だから魔法で前方に注意を誘えば、盾で防御されている間も背後から攻撃できるってわけ。でもお供のクアールが放つ魔法で、気絶したり凍ったりしちゃうと、スムーズに後ろへ回り込むことができないよね。はじめに周りのクアールをすべて退治しておけば安心して戦えるよ。

気づけばもう3年も経っていた

3年目

村長に息子の話を聞いた

今年の祭りも終わり、つかの間の休息をとると、出発の朝がきた。いつものように村長さん夫婦が見送りに来てくれた。村長さんたちには息子さんがいて、いつのころからか帰ってこなくなったんだって。ついには手紙もこなくなったとか。村長さん、心配しないでね。ボクたちは必ず「ミルラのしずく」を集めて帰ってくるよ。だってこの村に帰ってくるために、この村の人にふたたび会うために冒険を続けているんだから。

村長夫婦

ずっと前に旅に出た若者が帰ってこない。だからボクたちには、何があっても帰ってくるように言いきかせるんだ。ところで、帰ってこない若者は、今どこで何をしているのだろう?

湿原に残されたセルキーの道

なんという広さでしょう

世界の最果てと呼ばれているコナル・クルハ湿原にやってきました。この土地には、古代のセルキーが道を作るために訪れたという話だけが残っています。長いキャラバンの歴史でも、ここまで足を伸ばした人たちは少ないはずです。

実際に自分たちの足で歩いてみると、信じられないくらい広い湿原でした。途中には古代セルキーが書き残した石碑がありましたので、ル・ジェさんに解読していただきました。内容を聞いてみると、どうやら彼らも途中で旅を断念したようです。でもワタクシたちはミルラの水を集めるため、この果てなき湿原を進むしかないのです。

道が途切れていて
進めませんね

一本道で
ボムの自爆にまきこまれないように!

昔のセルキーが
残した石碑を
見つけましたよ

入り口

コナル・クルハ
湿原
MAP

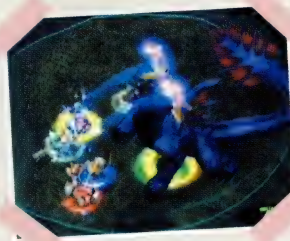
マジックパイルを使いましょう

慣れない一本道での戦闘は苦労しました。一列になって行動するしかありませんので、魔物が現れると先頭の人が危険にさらされることが多いのです。ワタクシは後方からケアルで支援していましたが前の状況がよく見えなくなるので、マジックパイルを練習しましょうと提案いたしました。範囲攻撃ができる魔法なら位置取りはあまり関係ありませんからね。ここではブリザガとストップが主戦力になりましたよ。

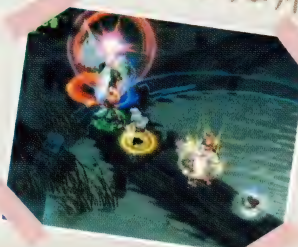
ベヒーモスは大きいですね

湿原のかなり奥まで進むと、見上げるほど大きな影がゆっくりと動きだしました。なんとそこは巨大獣ベヒーモスの巣窟だったのです！　尻尾と角から繰り出す3つの攻撃には、それぞれ属性効果が付加されている最強クラスの魔物です。ベヒーモスだけでも大変だというのに、物理攻撃が効きにくいダークプリンもしたがえてのご登場なのでもう大変。全滅の恐怖が頭をよぎりましたが、練習中のマジックパイル・ストップでベヒーモスの動きを止められたので、なんとか切り抜けることができました。

巨大獣の棲家ですわ

たくさん乗りすぎると沈みますよ～

ほとんどの攻撃が効きません!! グラビデを撃ちましょう

まだまだ続くのですね

一本道なのでワタクシは後方から参りますわ

☆弱点を見極めましょう

最強クラスの魔物でも、弱点を攻められれば本来の力を出しきることはできません。マジックパイルは攻撃力が高いだけでなく、さまざまな属性や効果を持っていますので、積極的に狙っていきましょう。この湿原のように広い場所では魔石が集まりやすいので、ある程度たまったら分担し、どの魔法を使うかを決めておくことが大事です。

ドラゴンは実在した

4年目

伝説の魔物を見てしまいました

湿原の先にようやくミルラの木が見えてきました。しかしそこには、ベヒーモスすらかすんで見えるほどの強大な魔物がひそんでいたのです。言い伝えのなかでしか聞いたことがなかった、ドラゴンと呼ばれる種族ですわ。しかもこのドラゴンは暗黒種に変化したものらしく、通常攻撃はほとんど効きません。口から吐かれる毒の息と石化にらみの複合攻撃に、キャラバンは全滅寸前まで追い込まれました。このままではいけません！　なにか対策を考えないと全員ドラゴンゾンビのエサになってしまいます。ワタクシは必死の思いでメンバーを回復させながら、今まで使ったことのない魔法を試してみようと思いました。

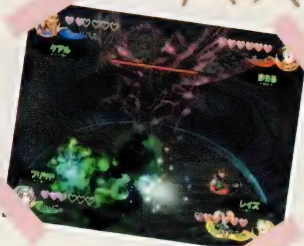
ホーリラに活路を！

ドラゴンゾンビは離れた場所にいるため、首を伸ばしたときしかチャドさんの攻撃が当たりません。そこで考えたのが回復回数を減らしてホーリラを唱えるというものです。この作戦は大成功を納めました。ホーリーとは比べものにならないダメージを与えることができ、ドラゴンゾンビに勝利できたのです。そうそう、ドラゴンのお腹の下にあったお宝はケアルリングでしたよ。

暗黒種と化した伝説上の生き物

ドラゴンゾンビ

コナル・クルハ湿原の奥地で、宝物を守るように眠っていた暗黒種のドラゴンです。ワタクシたちの目的は「ミルラのしずく」だったのですが、眠りを覚ましてしまいましたね。

実体化させてから叩くのです！

☆ ホーリーとホーリラ

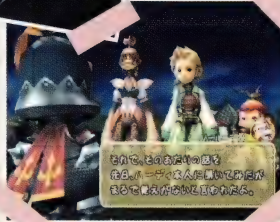
ホーリーは手軽に唱えられますが、ダメージを期待するよりは暗黒種を実体化させるために使う魔法ですよね。ですがドラゴンゾンビには実体化させても直接攻撃がほとんど届かないため、魔法で弱点を突くことが重要になってくるのです。ここでは、より攻撃力の高いホーリラを使ってダメージを与えていくのが正しい攻めかたでしょう。

黒騎士と伝道師

4年目

2人は何をしようとしたのかな

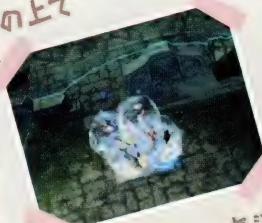
湿原からレベナ・テ・ラに向かう途中、城下町キャラバンに会った。ソール＝ラクトさんは、相変わらず黒騎士のことが気になっているみたいだ。調査したところによると、黒騎士は旅の途中で伝道師のハーディにガードとして雇われたあと、湿原の奥地で目撃されたのを最後に姿を消したんだって。ボクたちは見かけなかったから、もうどこかへ行ってしまったんだろうなぁ。ハーディは危険を冒してまで、何を探していたんだろう。

ソールさんは熱心だね

私は思うのです

ハーディ

ときどき各地で教えを説いている姿を見るよね。まさかあの伝道師さんが黒騎士と一緒に危険な旅をしていたなんて思わなかった。本人はそのことを隠しているみたいだけど……なんでだろう？

古くさい建物が並んでたよ

レベナ・テ・ラ

レベナ・テ・ラ MAP

仕掛けが手強いわ

ここは世界がまだ瘴気に満ちていない時代に、4つの種族が共存して繁栄した都だったらしいわ。ティパの村も4つの種族が共存しているから、瘴気がなくなったらどの村よりも繁栄するかもね。それにしても、勉強していた以上に仕掛けが複雑だったわ。石板のカギを間違った場所にはめちゃったせいで、東のエリアに行けなくなっちゃった。オーブがついた台座みたいのだって、魔法を当ててから武器で叩くなんて、実際にさわってみるまで全然わからなかったわ。そして一番難しかったのはパネルの仕掛け! まさか自分が魔法で燃えたり凍ってたりしている状態で上に乗らなきゃいけないなんて……。いじわるすぎる～。

パネルの上で

わざと魔法を受けて!

協力してボタンを操作しないと取れないよ!

魔法を当ててから武器で叩こう!

西のエリアでとったかぎをここにはめてね♪

☆ ホントに仕掛けが難しいね

アタシたちは失敗して行けなかったけど、東のエリアに入るには西のエリアで敵が落とすカギを、東のエリアの台座にはめ込む必要があるみたい。そうそう、マップ北東にある段差が邪魔してとれないカギは、まず4人が段差の上に乗るのが重要。次にカギを取る人を決めて、それ以外の人がボタンを踏めば、スムーズに取れるわ。

滅びた都を支配するアンデット

4年目

手も足も出なかった……

たくさんの仕掛けをなんとか解いて、中央のピラミッドに入ることができたわ。中には玉座のようなものがあって、そこには見ただけで寒気がするような魔物がいたの! アンデッドの王様・リッチよ。いくら攻撃しても見えない壁にはね返されて、逆にリッチの唱えるサンダー系の上位魔法、チェインライトニングでみんなまとめて気絶しちゃう。部屋の左右にあるオーブを壊せばバリアが消えることは突き止めたんだけど、形勢不利よね……。

永遠を欲した高度な魔道師のなれの果て

リッチ
滅びる前のレベナ・テ・ラを手に入れようとしていた魔道師の怨念が、魔物になった姿なんだって。

強すぎる…!

耐性があれば気絶なんてしないわ

くやしいけど退却ね

台座を壊そうとしたんだけど、リッチが召喚するスケルトンが強くて全然ダメ。スケルトンの相手をしていると雷の嵐が飛んできて気絶しちゃうの。このままじゃいけないと思ったアタシは、退却しようってみんなに声をかけたの。でも、ただ逃げるだけじゃない。アタシにはいい考えがあったの! シェラの里とアルフィタリア城の城下町で雷耐性のある装備品を作ってから再挑戦するのよ。気絶さえしなければ、あんな不健康そうな奴に負けないんだから!

雷なんて怖くない!

手持ちの材料を集めて防具とアクセサリが完成! なんとかキアラン以外は雷耐性をつけることができたの。キアランは「大丈夫、大丈夫」っていってたけど、顔が引きつってたのをアタシは見逃さなかったわ。でも、まあいいかっ。ちょっとかわいそうだけど、これでイーリアスのケアルが遅れる心配はなくなったね。リベンジ決行よ!

リベンジ成功!

アタシたちはもう一度レベナ・テ・ラに向かい、リッチに再戦を挑んだの。半透明の姿を確認したら、すぐにオーブを破壊してバリアを取りのぞく。次に間髪入れずにリッチに向けてホーリーを放つ。最後にチャドが全力攻撃! これがトドメとなって、アンデッドの王様は闇の世界に帰っていったの。アタシが思ったとおりキアラン以外は電撃で気絶しなくなって、余裕をもって回復できたのが勝因ね♪

☆耐性は勝敗を左右するわ

動きを封じちゃう追加効果を持った攻撃は、それ自体のダメージが低くても絶対に油断しちゃダメよ。動けない間に大きなダメージを受けたり、回復が間に合わなかったりして、とっても危ないの。耐性をつけておくだけで、魔物の攻撃をひとつ封じたも同然。たとえ「ぼうぎょ」が少し下がってしまう装備品でも、つけておきたいわね。

瘴気ストリームが通れません

4年目

属性が見えないのです

レベナ・テ・ラを探索し終えて、大陸にあるミルラの木はすべて周りました。この先は話にも聞いたことがない場所ですわ。ワタクシたちは未知なる土地に足を踏み入れるべく瘴気ストリームに入りました。しかし様子が変です。ストリームの属性が見えないばかりか、ほかの場所よりも瘴気が濃いように思えます。何度もケージの属性を変えて突破しようとしましたが進める気配がありません。仕方がないので街道を戻ることにしました。

どれを試しても通れないようですね

街道で見覚えのある人を発見

4年目

また何かもめてるわ

大陸で行く場所がなくなったアタシ達はジェゴン川に向かったの。ほら、トリスタンが前より遠出できるようになったって言ってたから。その途中に、またガーディが大農場のキャラバンともめているところに出くわしちゃったのよ。今度は荷物を宅配すると言っておいて、届けなかったんだって。あの温厚なクラヴァットたちがカンカンに怒ってるんだから相当悪いことをしたのよね。それなのにキアランとイーリアスは、今回も助けたいんだって。なんでだろ?

宅配サギね

なぜか憎めないのよね

ガーディが言うには「宅配するものが生モノだったから腐っちゃっただけ。悪気はなかった」だって。でも届けてもいないのに、宅配しましたってウソを言ったのに、そこは悪いと思ってないのかなー? キアランは困ってる人がいると放っておけない性格だし、イーリアスはガーディが教えてくれる詩に興味をもってるの。まぁ、アタシもガーディのことはなんとなく憎めない人だなって思ってるから助けてもいいんだけどね。チャドだけはちょっと気にくわない顔をしてたわね。

ほかのキャラバンと交流を深めた

4年目

村は違えど想いは同じ

ガーディと別れたあと、マール峠のキャラバンとシェラの里のキャラバンに会ったよ。今回も峠キャラバンからはあまった材料をもらい、里キャラバンからはケイブウォームについての知識を教えてもらっちゃって、お礼の言いようもない。みんな住んでいる場所は違うけど、村を守ろうっていう気持ちは同じだもんね。ボクたちはまだ弱くて、とてもみんなに恩返しなんかできないけど、3年前のボクたちみたいな新しいキャラバンと出会ったときに協力することで、なにかお返しができたらなと思う。

キャラバン同士の 助け合いと支え合い

ミルラの水は火山にもあります

4年目

まずは魔石集めですね

トリスタンさんの船が遠出できるようになったと聞きつけて、船着き場までやってきました。行き先はキランダ火山という、昔のリルティが溶岩を使って製鉄をするために訪れていた山だそうです。火の属性に強い魔物と飛行属性の魔物が多く生息しているという噂を聞きました。まずはグラビデとブリザガを使えるように魔石を探さないといけませんね。水つぼを使った仕掛けを見ましたが、あれは使わなくても先に進めるようです。最初の仕掛けはしばらく待てば動きだすようですし、2つ目の仕掛けは別のまわり道がありますからね。

あのゴブリンはなんでしょう?

山の中腹までさしかかると、自分の体の何倍もある大剣を抱えたゴブリンを見つけました。必死に山を登っているので後ろから肩を叩いてみると、おどろいたのか大剣を投げ出してどこかへ行ってしまいました。やけにおびえていますね。そんなゴブリンを3匹ほど見かけたのですが、追いつくことができず2匹を逃がしてしまいました。気になったけれど、とりあえずは山の頂上へ登ることを優先して進みました。

☆ファイアは相性が悪いです

火山に生息しているだけあって、ファイアが効かない魔物が多くて大変です。ですからグラビデを唱えるときは、サンダーとブリザドを組み合わせましょう。これなら失敗してもダメージを与えられますからね。またオーガにはサンダーが効果的です。気絶から回復しそうな瞬間にふたたび当てることができれば、動きを完全に封じられます。

大剣を軽々と振りまわす巨人です

4年目

殴られたりしないかとヒヤヒヤでした

火山の頂上にいたのは体が鉄でできた巨人でした。火山を登ってきたゴブリンも、巨人の気性の荒さに驚いて、大剣を置いて逃げたほどです。これはオークキングより力がありそうですね。鉄巨人は大剣を振りまわしながらワタクシたちに襲いかかってきました。その腕力は驚異的で、地面を叩いた大剣が粉々に砕けるほどでした。

鉄巨人さん、力だけではダメですね

鉄巨人は大剣が壊れると、ゴブリンが置いていったスペアの大剣に持ちかえて、ふたたび攻撃をしかけてきました。ですがその剣も地面に叩きつけて壊すばかり。すべての大剣を壊してしまうと、今度は体当たりや拳で攻撃をしてきたのですから、本当に力だけはありあまっている感じですね。ワタクシたちは鉄巨人の近くにいたゴブリンメイジを倒したあと、周りに置いてあった水つぼに注目しました。火口に落としたときに吹き出す水蒸気を浴びせて、鉄巨人を倒してしまおうと考えたのです。鉄巨人を火口の近くに誘導して、タイミングを見計らい水つぼを投げ入れました。激しく吹き出した水蒸気が見事に直撃して、鉄巨人は地面に大きく崩れ落ちたのです。

鉄巨人

火山の頂上に棲んでいて、ゴブリンに大剣を運ばせています。力まかせの殴り攻撃と大剣を振りまわしての衝撃波が得意技ですが、動きが大きいのでどちらもかわしやすいです。

☆力押しで問題ありません

回復役のケアルが途絶えなければ、残りの3人で攻撃するだけで勝てる相手ですね。水蒸気はうまく当てることができれば効果が高いのですが、ワタクシたちも当たるとダメージを受けてしまいます。効率はあまり良くないかも知れませんね。そうそう、鉄巨人は大剣をなくしてからの肉弾攻撃の方が手を焼くような気がしました。

村が豊かになってきた

4年目

過去の行いが実を結んだ

村に帰ると、ル・ジェの家に続いて、それぞれの家の木から果実が収穫できた。旅を始めてもう4年かぁ……。過去を振り返る余裕はないけど、冒険の1つ1つがボクたちを成長させているのは事実だよね。過去を大切にしながら前に進んでいこう。どんなに遠くへ行っても村のことを忘れずに、ミルラの水を手に入れてここへ戻ってこよう。

来年も必ず　ミルラの水を　村に持ち帰ろう

ジェゴン川に異変が起きた

5年目

トリスタンはどこだ？

村を出発してジェゴン川に向かった。村長から川の水が枯れてしまったと聞いたからだ。行ってみると水のなくなった川にはトリスタンの姿もなかった。船が置けないのだから当然といえば当然の話だ。おそらくティパの港にでも移動したのだろう。ゴブリンの壁の出現といい今回のことといい、このところ身近でよく異変が起きている。悪い兆候でなければいいのだが……。

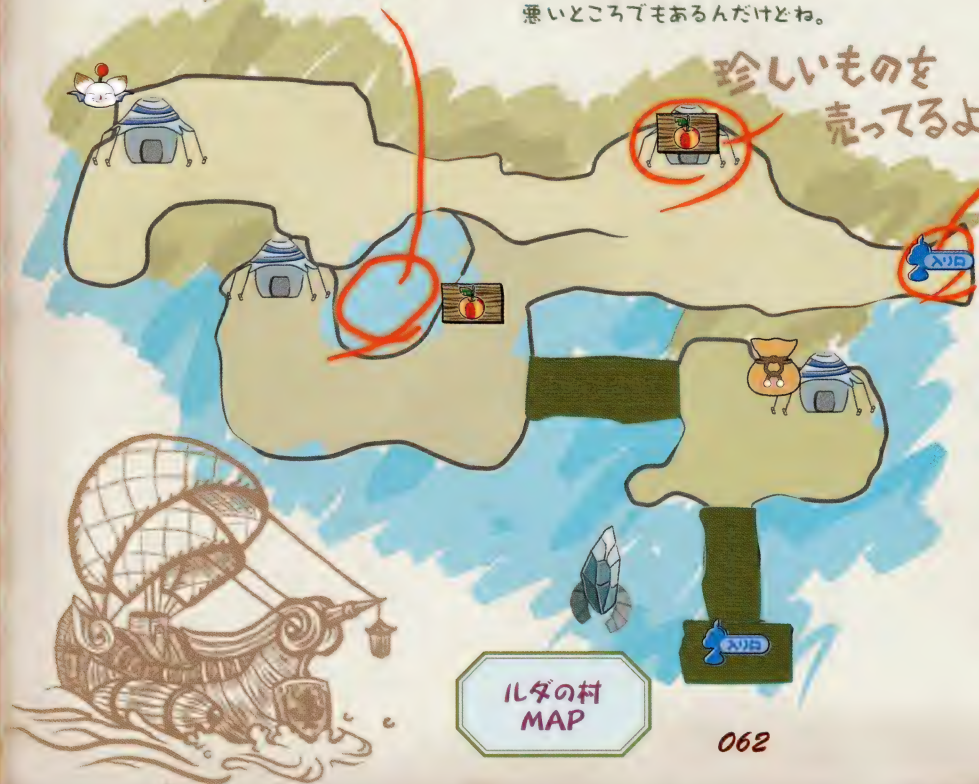
原因はシェラの里？

ジェゴン川の水源がヴェオ・ル水門だということは、オレたちもよく知っている。そのヴェオ・ル水門を管理しているシェラの里で事情を聞けば、何かわかるに違いない。しかしティパの港で船を見つけたオレたちは、すぐに方針を変えることになった。トリスタンの船がさらに遠くまで行けるようになり、ル・ジェの念願だったルダの村まで足を伸ばしてくれることになったからだ。

セルキーの故郷に帰ってきたわ

5年目

なつかしい空気ね

旅を始めてから5年目、やっとルダの村に来れたわ！　昔は世界を荒らしまくった盗賊たちの隠れ家だったらしいけど、アタシにとっては第2の故郷なのよね。みんなセルキーらしく気ままに暮らしていて、まるで瘴気やクリスタルキャラバンの心配なんかしてないみたい。それがいいところでもあり、悪いところでもあるんだけどね。

ルダの村

ライナリー砂漠への道

海から来て海に帰る

村で話を聞いたんだけど、セルキーは海からやって来て海へ帰るっていわれてるんだって。アタシが志願したクリスタルキャラバンも、村から来て村へ帰る。セルキーっていう種族は根っからの旅人なのかもしれないね。今となってはアタシもよそ者だけど、ここもティパの村と同じようにずっと平和だったらいいな。ハナ・コールとダ・イースにもっとがんばってもらわないとね。あれ？　あの女の人はジェゴン川でも見かけた人だ。クノックさんもいるわ。こんなところまで来てたなんて驚き！

この砂漠には何かがありますね

砂漠で迷ったら大変です

ルダの村があるこの島は、ライナリー砂漠という広大な砂漠が面積の大半を占めています。ワタクシはガーディさんの詩や砂漠の財宝伝説を聞いてから、ここには何かあると思っていました。財宝を見つける力に長けたセルキーが、しかもすぐ目の前に住んでいるというのに、それでも解けていない謎。必ずワタクシが解き明かしてみせましょう！　……と、意気込んだまではいいのですが、この砂漠は本当に広いですね。目標もなく歩くとたちまち迷ってしまいそうです。ここは壁から離れないようにして探索を進めていきましょうか。

魔物も個性的でした

怪鳥ズーやサボテンダーなど、ここでしか見られない魔物が多く生息していました。それだけ貴重な素材を手に入れることができるのもあり、財宝の伝説が生まれたのもうなずけます。それから、砂漠は広いので探索するときはヘイスガを使いましょう。この魔法を使えば皆さんの行動が早くなるのです。探索をしてみるといくつか怪しい場所があったのでマップに書き込んでおきました。ガーディさんの詩にはまだ続きがあったようですが、ひとまず今回は「ミルラのしずく」を集めることに専念いたしましょう。ちょっと残念ですけれどね。

☆ 謎が隠された砂漠

ワタクシが気になった場所は4カ所。まだ聞いていない詩があるようですね。ガーディさんからすべての詩を聞いたあとにまた来てみましょう。

すべてを引きこむ巨大アリジゴク

5年目

耐雷がまた役に立ちました

砂漠の奥地には、ひときわ巨大なアリジゴクがありました。他のアリジゴクは、中からスコーピオンが現れるくらいなので安心していたのですが、それは砂漠を牛耳るボス、アントリオンの棲み家だったのです。アントリオンはワタクシたちを食べるべく襲いかかってきました。お供には雷を帯びたスコーピオンを連れていました。でも運よくリッチとの戦いで雷耐性の装備をそろえていたワタクシたちは、それほど苦しめられずにすみましたわ。

二手にわかれましょう

アントリオンは放射状に石化ブレスを吐いてきます。そして石化したワタクシたちに、大きなアゴを使った強烈な攻撃をしてくるのです。このコンビネーションを受けるとひとたまりもありません。石化の耐性までは準備していませんでしたから、全員が石化しないよう、左右二手に分かれる作戦にいたしました。チャドさんとル・ジェさんが攻撃して、ワタクシとキアランさんがそれぞれを回復する。チャドさんたちはうまくアントリオンの死角に入っているので、石化ブレスとアゴの一撃は受けていないようです。ワタクシたちがオトリになりつつ回復してあげることで、効率よくダメージを与え、アントリオンを砂に帰すことができました。

アントリオン

ライナリー砂漠に生息している強力な魔物でさえ、エサにしてしまう恐ろしいアリジゴクです。「ミルラのしずく」を集めるという、絶対的な目的以外では戦いたくない相手ですわ。

獲物を石化し巨大なアゴでかみ砕く

☆正面に立ってはいけません

アントリオンは正面の相手に対して、とても強力な攻撃をしかけてきます。全員が正面にいては一度にまとめて攻撃を受けてしまい、回復する間もなく倒れてしまうことでしょう。直接攻撃が得意な人が1人しかいなければ、瘴気の中を走り回ってでも背後を攻撃するという作戦もありますわね。なんにしろ最強クラスのモンスターです。

ついに黒騎士と遭遇した

5年目

悲痛なり、黒騎士

砂漠からルダの村への道を歩いていると、大きな怒声が聞こえた。近づくにつれて、それがあの人物だということがわかった。間違いなくあれは黒騎士だ。彼はオレたちには見えない何かと戦っているようだった。放たれる独特のオーラに圧倒されていると、見えない何かは逃げたらしく、黒騎士が大きくうなだれた。力なく去って行く黒騎士を見て、オレはなんともいえない悲しみを感じた。

黒騎士

黒騎士は自分にしか見えない何かと戦っているようだった。それが何なのかはオレたちにはわからない。しかしその戦いが苦しみに満ちていることだけはわかった。

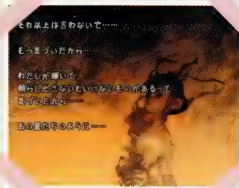
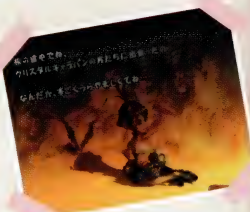
オレの記憶を大切な思い出を返しやがれ…

こんな辺境で姫を見かけた

5年目

姫は迷っていたんだね

ルダの村に着いた夜、眠れなくて散歩に出かけたんだ。そうしたら、ジェゴン川で見かけた女の人が、村の男の人と話をしているのを見かけた。立ち聞きするつもりはなかったんだけど、離れようとして気づかれるのもイヤだったから、そのまま静かにしてたんだ。彼女はアルフィタリア城のお姫様で、どうしても外の世界を見てみたくて城を飛び出したんだって。旅を続けるなかでボクたちキャラバンを見て、迷いを断ち切れたみたい。キャラバンにはキャラバンの、王女には王女の役目があることに気づいたんだね。ボクたちが少しでも役に立ったみたいでうれしかったな。

気がついたわ
私が輝いて
照らしださなきゃ
いけないもの…

イーリアスが倒れた!

5年目

長旅の疲れかな

ルダの村を出発する日、イーリアスの具合が悪くなっちゃったの! 今年は特に長い距離を旅してきたから、疲れが出たのかもしれない。魔法が得意なイーリアスはチャドやアタシの回復に、いつも気を使って戦ってくれてた。いつもいつも、あれだけたくさんの魔法を使ってたから、集中力も人一倍消耗してたんでしょうね。アタシたちはトリスタンに頼んで、急いでティパの村に帰ることにしたの。しばらくはイーリアスの分まで3人でがんばる。早くよくなってね。

うう〜ん
申しわけない

村で準備をして出発

動くのもつらそうなイーリアスをキアランが背負ってティパの村に戻ったわ。本人は大丈夫だって言うけど、悪化したら大変。家族にも説得してもらって、イーリアスは村に残って体調を整えることになったの。3人で出発したアタシたちは、ジェゴン川で伝導師のハーディを見かけたわ。少し気弱になってたから、何か元気が出ることを聞きたくて話しかけたの。でも話のスケールが大きすぎて、難しいだけ。イーリアスがいたら、喜んで聞いたんだろうなぁ。

またしても盗賊団にやられた!

5年目

よりによって「ぎん」とは!

ほかのキャラバンと出会ったとき、馬車の中で居眠りなどしていたら失礼だろう。だから街道を歩くときは、キャラバンメンバー全員が馬車の前を歩くようにしているんだ。それを知ってか知らずか、あのしましま盗賊団は馬車の裏手から荷台を荒らしにやってくる。今回は貴重な材料である「ぎん」を盗まれた。これにはさすがのキアランも頭にきていたようだ。次に見つけたらこらしめてやる!

気づかなかった〜!!

☆役割分担を決めておこう

イーリアスが村で療養していたのだから、貴重なアイテムはイーリアスに預けておけばよかったな。いや、しかしイーリアスに渡したら実家の研究に使われてしまう可能性もあるか? どちらにしろ盗賊に盗まれるよりは遥かにマシだ。これからは貴重なアイテムを手に入れたら、村にいる人に預けてから旅を続けることにしよう。

生きているキノコの森

5年目

前と様子が違うわね

3人じゃあまり遠出するのも危ないし、キノコの森に行くことにしたわ。前にどこかで聞いたんだけど、「ミルラのしずく」は一度汲んだ場所でも2～3年後にはまたたまるんだって。キノコの森で雫を汲んだのは旅を始めた最初の年だったから、もうとっくにたまってるはずよね。軽い気持ちでキノコの森に入ろうとすると、チャドが手を横にのばしてアタシを制したの。「待て。以前と何か違うぞ」だって。言われてみれば、アタシもそんな気がする。そう、あんなところに道はなかったし……地形が変わってる?! 中に入ってみると、それだけじゃないってことがわかったわ。魔物の攻撃が強くなってるし数も増えてるの。苦戦の連続だったのは、イーリアスが抜けて2人だからっていうだけじゃないわ。アタシたちは気を引き締めて慎重に森の中を探索しはじめたの。

モルボルも強くなってるわ

イーリアスがいない穴をマジックパイルで補いながら、モルボルがいる場所までたどり着いたわ。やっぱりモルボルも強くなっているのかしら? くさい息がもっとくさくなってたら嫌だなぁ……。そんなことを考えていると、前と同じようにモルボルが姿を現したの。チャドが武器をかまえて攻撃を始める。モルボルは思った以上に体力をつけたみたいで、あまり効いている様子はないわ。それならファイガで燃えてもらうんだから! モルボルの攻撃は前と変わらないみたいだし、回復は各自でなんとかして、燃えているうちに2人で総攻撃。これならいける! モルボルはみるみる弱っていって、ついにアタシたちの前に倒れたわ。

オチュー、きらい～!!

キノコの森 MAP

BOSS

水

入り口

左の通路に行けるようになっているわ

キノコに乗って戻ってきましょ♪

☆魔物も育ってるのね

年月が経過すると魔物も成長するのね。それとも負けたのがくやしくて、修行したのかしら? どちらにしてもこれからの旅は、油断禁物ね。

みっともないケンカだ

5年目

誇りも大事だがなぁ……

街道の交差点で、峠キャラバンと城下町キャラバンが言い争っていた。原因は、お互いの不注意で衝突しそうになったことらしい。尊敬していた城下町キャラバンと、気前のいい峠キャラバンだっただけに少々がっかりだな。どちらが悪いという前に、倒れた者に手を差しのべるくらいのことはできなかったのだろうか？　同じ種族で争っていては、異種族との共存なんて夢のまた夢。しかもこんなくだらないことが原因ではな……。まったく同じリルティとして恥ずかしい。今後このようなことはあってほしくないものだ。

どっちも
どっちだな…

アミダッティさんまでダマされてる

5年目

モデルケースってなによ！

道ばたでシェラの里のキャラバンとガーディが何か話しているのを見ちゃった。まさか、アミダッティさんは詐欺にあってないわよね。遠目に見ていると、アミダッティさんが何かを興味ありげに見つめてるわ。目線の先にあるのは……たぶん、「いなかパン」。ガーディは世界のモデルケースがどうのこうのって言ってるみたい。アミダッティさんの好きそうな言葉ね。あーあ、とうとう5000ギルで買い取っちゃった。アミダッティさんて、あんまり頭がよくないのかな？

何が言いたいのかしら？

アミダッティさんたちが去ったあと、ガーディがアタシたちに近づいてきた。ガーディは「ボクはこんなにあやしい格好をしているのに、キミたちは普通の格好をしている。本当に危険なものは、ソレを外見に表さないものなんだ」だって。それってつまり、アタシたちの方がガーディより危険だって言いたいわけ!?　何度も助けてあげたのにひどい言われようね。まぁ、すべての詩を聞き出すまではガマンしてあげるわ。でもそのあとは……覚悟しておきなさいよ！

なんとか復帰できました

5年目

瘴気にあてられていたようです

どうも、大変ご心配おかけしました。万全とまではいきませんが、だいぶよくなったので、キャラバンに復帰させていただきます。どうやらケアルリングを持っていることをいいことに、長い時間ケージの範囲から出て戦っていたのがよくなかったようです。体力は回復しているのに、意識だけが薄れていく感覚が何度かありました。やっぱり瘴気を甘くみてはいけませんね。

今までのぶんを取り返しますわ

ワタクシがいない間の冒険は、この冒険記で読ませていただきました。「ぎん」を盗まれたのは仕方ないとして、キノコの森の変化にはオドロキました。キャラバンからほんの少しの間離れてただけなのに、多くの出来事があったのですね。今まで休んでいたぶん、冒険はもちろん、思い出作りにも力をいれていきますわよ。まだまだ知りたいことはたくさんありますからね。

またよろしくお願いします

ひさしぶりにカニを退治しましょう

5年目

グリフォンが棲みついていますね

復帰して初めての戦いなので、手近なリバーベル街道でリハビリをすることにいたしました。とはいっても、キノコの森と同じように、ここの魔物も強くなっているに違いありませんから油断はできません。旧街道にさしかかると、すぐに変化がわかりました。ヘッジホッグの皮膚が石のような硬いものに変質していたり、遠くにグリフォンが見えたりします。以前来たときは、ここにグリフォンなど生息していませんでしたものね。これは気を引き締めねば。

まだ体が重いようですわ

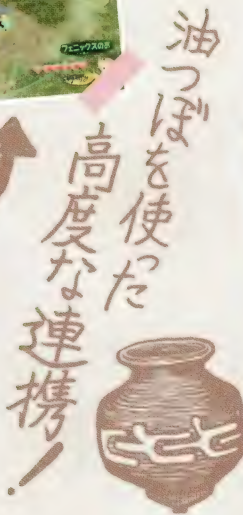
魔物が成長したとはいえ、ワタクシたちにとっても慣れた道です。水つぼを使った連携を試したりしながら順調に歩を進めて、ジャイアントクラブのいる滝までやってきました。ジャイアントクラブはそれほど苦労なく倒せましたが、ワタクシは思ったように動けず、体当たりを何度も受けてしまいました。迷惑をかけないように、もう少し休んだほうがいいかもしれませんね。

ハーディさんから手紙だそうです

ル・ジェさん宛にハーディさんから手紙が届いたそうです。内容については、相変わらずスケールが大きいそうで、ル・ジェさんは適当に返事を書いてらっしゃいました。ワタクシも手紙をいただきたいですわ。

油つぼを使った高度な連携！

☆つぼを利用しましょう

鉄巨人との戦いでは水つぼを使った水蒸気攻撃が有効でしたよね。それと同じようにここにも水つぼと油つぼがいくつも落ちています。つぼを割って地面に水や油をまき、そこに魔法を撃てば氷や火の効果を与えることができます。魔物を誘い込んでから試してみましょう。ただし自分や仲間を巻き込んでしまうこともあるので要注意です。

ボクたちはどこへ行くのか？

5年目

不安がふくらむ

5年目の旅を終えて村に戻ったボクたちを、去年と同じように盛大に出迎えてくれる村人たち。この冒険はいつまで続くのかな。今年は黒騎士やガーディ、ハーディさんと会っていろいろ考えさせられちゃった。ハーディさんは否定していたけど、本当は黒騎士とハーディさんは瘴気の原因を探っていたんじゃないかな。そして何かが原因で記憶の一部をなくしたんだと思う。ボクたちは、このまま雫を集めて村に帰ってくるだけでいいのかな。旅の行くすえにちょっとだけ不安を感じた祭りの夜だった。

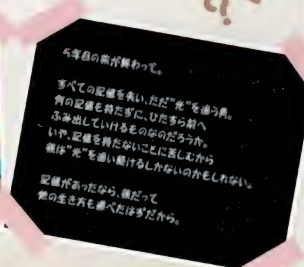
このままでいいのかな？

5年目の旅が終わって。

すべての記憶を失い、ただ"光"を追う男。
何の記憶も持たずに、ひたすら前へ
ふみ出していけるものなのだろうか。
いや、記憶を持たないことに苦しむから
彼は"光"を追い続けるしかないのかもしれない。

記憶があったなら、彼だって
他の生き方も選べたはずだから。

将来のために

6年目

キアランの幼なじみ

イーリアスの体調がまだ万全ではないので、もうしばらく休ませることになったのだが、それにともない村長から思いがけない提案があった。「イーリアスが抜けている間だけ、こなひきの娘アンナにキャラバンを体験させてほしい」とのことだ。考えたくないが、たしかに危険の多いキャラバンの旅。途中で誰かが倒れないとも限らないからな。アンナはキアランの幼なじみ、オレも小さいころから知っている。あの泣き虫が、もうキャラバンに入れる歳になったとは。

あこがれのキャラバン
私、がんばります！

アンナ
アンナの父とキアランの父が兄弟なので、キアランとはいとこの関係だ。父親以外は全員女性の家族に育ったため、キアランを兄のように慕っている。小さいころからオレたちと同じくキャラバンにあこがれていた。

この経験を活かしてほしい

出発の日の朝、アンナは大荷物を抱え、顔を真っ赤にしながら走ってきた。この娘はがんばり屋なんだが、少しそそっかしいところがある。まぁ、いざとなったらキアランが必死になって守るだろう。街道に出るとルダの村のキャラバンと出会った。財政難だから「ひすい」を買い取ってほしいという。ここはキャラバン同士の助け合いをアンナに教えるため、あえて高く買い取ることにした。

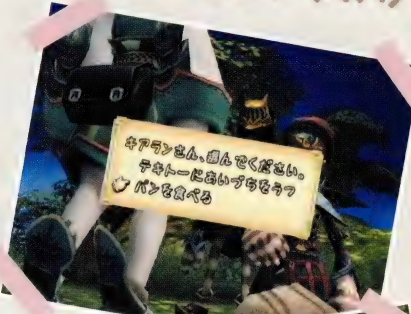
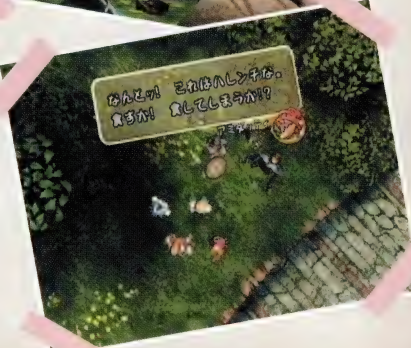
「いなかパン」に夢中だわ

6年目

ぜったいパンよね

ルダの村のキャラバンと別れたあと、今度は木陰から出てきたシェラの里のキャラバンに声をかけられたの。どうやらガーディから買った世界のモデルケースを見せに来たらしいわね。アミダッティさんは、「これをよく見ていれば世界の行くすえをのぞめる」とか言ってたけど……。どう見ても「いなかパン」にしか見えないのよね。

キアランが食べてみた

あまりにも熱心に説明するから、かわいそうになってきちゃった。高いお金で買ったから、信じて疑わないのよ。それとなく気づいてほしかったキアランは「いなかパン」をつまんで口にいれちゃったの。それを見たアミダッティさんはビックリ仰天。キアランのことを恐ろしがってたわ。あーあ、頭のいい人だって尊敬してたのになー。

アンナとゴブリンの壁に行った

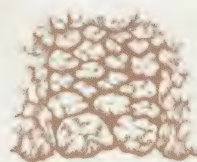
6年目

アンナ、がんばりすぎ！

キャラバンにアンナを迎えてから初めての冒険は、ゴブリンの壁に決定〜♪　ゴブリンなんて初めて見るでしょうから、アンナの慌てる顔が今から見ものだわ……なーんて思ってたらとんでもない！　あのアンナって子は怖いものがないのかしら。ゴブリンの壁に着いたら、大声をあげて魔物に突っ込んでいっちゃったわ。アタシたちの方が焦っちゃったじゃないの。最初はゴブリンしかいなかったからいいけど、いつの間にか棲みついていた超強敵のケルベロスに突進していったときは、どうしようかと思ったわ。キアランが間一髪でケアルを唱えてなかったらケガするところだったのよ。無鉄砲の代名詞みたいなチャドよりも上がいるなんて、信じられない！

将来に期待しましょ

戦いながらキアランがいろいろと教えてあげてたみたいで、アンナの動きも少しずつよくなってきたわ。最後の対ゴブリンキング戦でも、十分に活躍してくれたしね。あとは少しずつ自分を磨いていけば、将来のティパの村のキャラバンを安心してまかせられるわ。なんか妹分ができたみたいでうれしいな。がんばれアンナ！

ケルベロスが棲みついた！

☆初心忘れるべからずよ

アタシたちも最初はアンナみたいに、見るもの聞くものをどんどん吸収していったんだろうなー。いろんな経験をするたびに感動がうすれちゃうのはチョット悲しい。いつまでも新鮮な気持ちで旅をしていきたいね。この冒険記を読みかえすと、昔の自分たちが何を思って何に感動していたかがわかるから、気持ちをリフレッシュできるよ♪

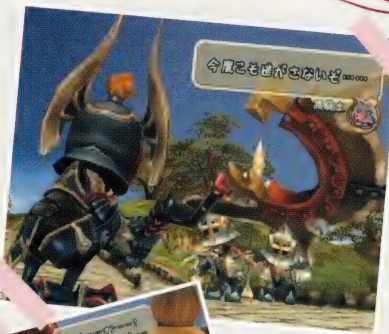
黒騎士との再会

6年目

満足そうだったのはなぜだ？

イーリアスが完全に回復してキャラバンに復帰した。アンナもキャラバンを体験できて満足しただろう。意気揚々と街道を歩いていると、城下町キャラバンと黒騎士が対峙している場面に出くわした。城下町キャラバンに同行していたのは、父のカタキを討つといっていたレオンという少年ではないか。黒騎士がカタキなのか……？　オレたちが戸惑っているときだった。暴れていた黒騎士は目の前に子供がいることに気づき、振り上げた武器を止めた。レオンの持つ槍が黒騎士の胸に吸い込まれたのはそのときだった。黒騎士は、なぜか満足そうに息を引き取った。そのときの情景がまだ頭から離れない。

水門の秘密を知りました

6年目

あの人にたずねましょう

黒騎士の死は悲しいことでした。ですがワタクシたちは悲しみにばかりひたってはいられません。ジェゴン川の水がいまだに戻らないと聞いて、本格的な調査をするためにシェラの里まで出向いたのです。四大属性の講義をしていただいたリュクレール先生ならば何かわかるはずですからね。ワタクシたちが先生のもとに向かうと、ちょうどジェゴン川の水についての講義をしていらしたので、お邪魔にならないように耳を傾けてみることにしました。

ポンプフラワーですか

ジェゴン川の水がなくなった原因はヴェオ・ル水門にあるようです。水門の原動力であるポンプフラワーの水を吸い上げる力が失われているのだそうです。瘴気の影響は植物にまでおよぶのでしょう。これを解決するには各所のポンプフラワーにレイズをかけて、ふたたび水を吸い上げられるようにすることが必要だということです。次の目的地はヴェオ・ル水門で決まりですね。準備を整えたらさっそく出発しましょう。

リュクレール

研究者ぞろいのシェラの里のなかでも博識で知られる人物です。ものごとの成り立ちや昔の出来事に詳しい人ですわ。

デ・ナムさんがいませんね

水門に行く準備をするため里の中を歩いていると、デ・ナムさんがいないことに気づきました。なんでもクリスタルを持たずに旅をする研究が進んだので、それを持たずに旅に出たというのです。ユークであるワタクシでさえ、あんな短時間の瘴気で毒にやられてしまったというのに、無謀にもほどがあります。それとも研究が相当うまくいったのでしょうか？

ポンプフラワーを蘇らせろ！

6年目

ヴェオ・ル水門

仕掛けが動かない

リュクレールさんの言ったとおりだった。水門に水は汲み上げられてなく、カラカラの状態なんだ。でもそのおかげで以前は水の中にあって取れなかった宝箱も取ることができたよ。驚いたのは、石板のカギを出す仕掛けが動かないこと。たしかこの仕掛けもポンプフラワーを利用したものだから、レイズをかけてあげれば大丈夫のはず。壁面でしぼんでいるポンプフラワーにレイズをかけると、ぱぁっと黄色い花が咲いた。とてもきれいだったなぁ。

あとはゴーレムを倒すだけだ

水が枯れた場所に棲みついた魔物と戦ったぶんだけ、進むのが遅くなったけど、6カ所のポンプフラワーにレイズをかけることができた。あとはゴーレムを倒すだけ！　赤いレーザーで燃やされたあとに、体をグルグル回転させる攻撃を受けると大ダメージを受けちゃうのには要注意だね。苦戦したけど、戦闘後にブリザドリングを手に入れられたのは大きな収穫。あとでジェゴン川がもとに戻ったかを確認しておかないとね。

☆レイズは上からかけよう

ポンプフラワーにレイズをかけるときは、わざわざ下段まで行って目の前でかけなくてもいいんだ。上段からでも魔法が届く場所があるから、そこからかけてあげれば花を復活させることができるよ。水門に入って最初の仕掛けを動かすにはここからのレイズが絶対に必要。覚えておかないと先に進めなくなっちゃうから注意してね！

ガーディとハーディ

6年目

ガーディさんの秘密というのは……

今回はめずらしくキャラバンに迷惑をかけていないガーディさんを拝見しました。といっても、最初は目を疑いました。ガーディさんは兄であるハーディさんの服を着ていたのです。まさかガーディさんとハーディさんが兄弟だったなんて！ 似てるとは思っていましたが……。しかし話をうかがってみると、おかしな点もあるようです。兄に一度も会ったことがないとか、自分は記憶がないとか。ワタクシは4つめの詩を聞いている途中で、彼の正体がわかってしまいました。ガーディさんなどという人物は最初からいなかったのです。黒騎士とハーディさんがいっしょに旅をしている途中に、何らかの原因によって記憶を失ってしまった……。そう、つまりガーディさんはハーディさんと同一人物なのです。ワタクシたちに教えてくれた詩は、ハーディさんに残ったわずかな記憶なのでしょう。

パンが腐った！

6年目

カビが瘴気のモデル？

またアミダッティさんが木陰から出てきた。よく見たら青カビが生えた「いなかパン」をかかえてる。今度は何を言い出すのかと思ったら、世界のモデルケースを浸食するこの青カビこそが瘴気のモデルなんだって。今度はそうくるわけ？ でも、ボクにはどこからどうみても青カビがたくさん生えた「いなかパン」にしか見えないんだけど……。ボクの方が変なのかなあ？

はやく気づいてほしい

だんだんボクの方がアミダッティさんの言うことを信じたくなってきちゃった。もう一度食べてみて「いなかパン」だってことを証明しよう！ ボクは青カビをよけてちょっとだけつまみ食いをしてみた。するとアミダッティさんはとてもビックリして、ボクから離れて行っちゃったんだ。がんばって食べたのに、逆効果だったのかも。

素材集めの1人旅

6年目

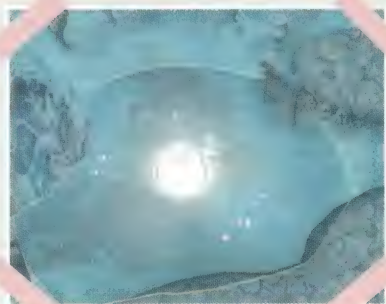
狙うはざっくりカマよ！

やっほ〜、元気？　アタシはいまティダの村の前に来ています。キャラバン始まって以来の1人旅(?)です。みんながアルフィタリア城でひと休みしているあいだにケージを持ってきたの。ちょっと個人的にほしいものがあって、みんなでぞろぞろ行っても時間かかるだけだから、アタシの華麗なテクニックですばやくゲットしちゃおうって考えたわけ♪　「ちからのぶき」のレシピで「ハードビート」を作るのに「ざっくりカマ」がどうしても必要なの。下調べは完璧だよ！　さ〜、出ていらっしゃいアバドンちゃん♪

女の勝負は1対1ね

あっぶな〜い、2匹のアバドンを倒そうとしたら、追いかけられてやられそうになっちゃった。やっぱり1匹のところを狙わなくちゃ危険ね。そんなこんなで、やった〜！　アバドンを倒したら、一発で「ざっくりカマ」を落としたよ！　さすがアタシね〜、我ながらほれぼれしちゃう手際のよさだわ。

サッサと逃げよう

さて、どうやって逃げようかしら？　なんてね。そこもちゃんと調べてあるに決まってるじゃない。ケージの属性を変えるホットスポットを使えば、テレポの魔法で街道までひとっ飛びできるの。強がってはみたけど、やっぱりみんなと冒険するほうが安全だし楽しいわ！　これを書き終わったら、はやく3人が待ってる城下町までもーどろっと。

テレポ！

☆テレポでラクラク脱出

材料やお金を稼ぎたい。でもボスを倒すのは面倒。そんなときはホットスポットのテレポが便利よ♪　ケージの属性が変わっちゃう点には注意してね。

ティパの村を思い出しました

6年目

セルキーの舞いはすばらしい

街道のはずれから音楽が聞こえてきましたので、気になってのぞいてみました。するとルダの村キャラバンのハナ・コールさんが優雅に踊っていたのです。ついつい見とれてしまったワタクシたちに、ダ・イースさんは「1曲100ギルでどうだ？」と交渉を持ちかけてきました。さすがセルキー、その商魂のたくましさには頭が下がります。でもハナ・コールさんの舞いはティパの村の祭りを思い出させてくれて、とても心地いいものでした。気分がよくなったワタクシたちは100ギルを払ったうえに、ハナ・コールさんといっしょに踊ってしまいましたわ。すごく楽しかったのですが、ちょっと恥ずかしかったです。

1曲どうだい？

短い間に多くのキャラバンに会った

6年目

「ひんやりゼリー」ならゆずろう

いつものように街道を歩いていると、アミダッティ氏がオレたちに声をかけてきた。こちらの「ひんやりゼリー」を「クアールのヒゲ」と交換してほしいというのだ。手に持って歩いていたわけではないのに、なぜ「ひんやりゼリー」を持っていることがわかったのだろう？　不思議に思ったが交換してあげた。

一緒に食事を楽しんだ

シェラの里のキャラバンと別れてすぐに、ファム大農場のキャラバンと会った。これから食事にするので、一緒にどうかと誘われた。ありがたくいただくことにしよう。植物には少なからずミルラの木のような力があるためか、瘴気の中でも立派に育つらしい。特に農場で作られた食べ物は絶品の一言だ。

変わったものをほしがるんだな

今度はマール峠のキャラバンに出会った。短い時間でいろいろなキャラバンに会うものだな。どうやら素材が足りなくて困っているらしい。しかもアミダッティ氏と同じく「ひんやりゼリー」がほしいとか。何か変わったものが作れるのか？　こちらもお金に余裕があるわけではないので、適当な値段で売ることにした。

ボクたちも新しい装備がほしい

6年目

もっと早く雫を集めたい

ミルラの水ってケージいっぱいに汲んで帰ると、1年間クリスタルの潤いを維持できるんだ。だからボクたちは1年に一度のペースでケージをいっぱいにして村に帰る。けど、もっと早く「ミルラのしずく」を集めることができれば、残った時間は村で家族と過ごすことができるんだ。それにはもっともっと強くならなきゃいけない。だからアーティファクトと装備品を作る素材を集めるために、レベナ・テ・ラに行くことにしたんだ。

リッチも怖くない

中央のピラミッドが開いてリッチの部屋に入る。ボクとイーリアスはすでにかけ声なしで、マジックパイルができるほど息が合っているんだ。しかもイーリアスは魔法が得意なだけあって、詠唱時間が段違いに短い。ホーリーの合間にケアルでみんなを回復してくれるんだ。あれだけ苦労したリッチがさらに成長したにもかかわらず、あっけなく倒すことができた。当然だよね。いくら成長してもリッチは1人。ボクたちは4人全員が成長してるんだから。

悪夢という名のモンスター

☆ 強くなるということ

アーティファクトや装備品を集めれば能力がどんどん上がっていく。けれど、どんな怪力でも、暗黒種や飛行生物にはほとんどダメージを与えられないし、特殊な攻撃を受ければ身動きひとつとれなくなっちゃう。肉体的な強さと一緒に、魔物に関しての広い知識を蓄えていかなきゃ、本当の強さとはいえないんだろうね。

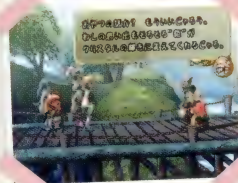
今年は悲しい年だった

つらいことが多すぎた

振り返ってみると、今年は悲しい出来事が多かった。特に、黒騎士の死を目の前で見ちゃったのはショックだったな。しかも、彼は最後にレオンとその母親の名前をしっかりと口にした。ボクの考えが間違っていないなら、黒騎士はレオンが生まれる前に姿を消したという父親だったんだ……。

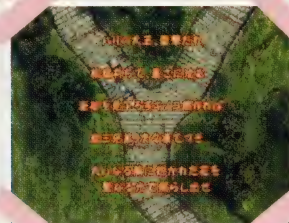
村長も忘れようとしている

出発するときに村長は、いつも村のことを忘れるなってボクたちに言うんだ。だけど今年は違った。「もう過去にとらわれないで自由に旅をしろ」だって。その言葉は、村長が自分に言い聞かせているように、何かを忘れようとしているように感じた。

ボクたちはわかってたんだ。数年前に村を出て行った若者が誰だったのかを。まだまだ頼りないキャラバンかもしれないけど、あなたの意思を継ぎ、瘴気を消してみせます……ハーディさん。

ついに人質ですか

7年目

詩を聞くためです

買い物をするためにマール峠に向かう途中、しましま盗賊団とガーディさんが一緒にいるのを見かけました。これは奇妙な組み合わせですね。ワタクシたちに気づいたバル・ダットさんが、なにやら呼びかけてきました。どうやらガーディさんを助けたいなら、お金を出せとのことです。さぁ、困りました。しましまリンゴならあまってるんですが……。おや、リンゴを出したらあっさりとガーディさんを解放してくれましたよ。自分の価値の安さに、解放されてもあまりうれしくなさそうなガーディさんでしたが、最後の詩を聞かせてくれました。

姫君の決意

7年目

大切なものは人それぞれだ

ひさしぶりにアルフィタリア城まで足を伸ばしてみた。城下町に入ると、クノックフィエルナ氏が息を切らせてオレたちの前に走ってきた。王女がオレたちに何か伝えたいとのことだ。砂漠での王女の告白を直接聞いていたのはキアランだったが、あいつも意外な申し出に驚きを隠せないようだった。王女は大切なものを気づかせてくれたお礼をしたいと申し出てきたのだ。だがキアランは丁寧にお断わりした。ル・ジェはブーブーいっていたが、さすがだキアラン。どんな高価なお礼よりも、王女の生き生きとした瞳があればいい。そんなとこなんだろう?

もう迷いはありません

フィオナ王女
リルティの王とクラヴァットの妃の間に生まれた姫君。外の世界を知ることでご自分の役割に気づき、王女になる決意をされた。

財宝が眠る砂漠へ行こう

7年目

ライナリー砂漠

5つの詩の謎を解いたわ！

ガーディからすべての詩を聞いたアタシたちは、またライナリー砂漠に向かったの。狙いはもちろん財宝よ♪　さっそく前にチェックしておいた4つの場所で、詩の内容どおりに魔法をかけてみましょ。まずはハリの大王に雷撃ね。これはわかりやすいわ。サボテンにサンダーしかないわね。次が旅宿朽ちて、重さに沈む……が。あのテントにグラビデかな？　キノコ燃ゆればっていうのは、キノコの形をした岩にファイアね。岩三兄弟、次々に凍てつきってことは、3つの岩にブリザドをかければいいんだわ。4つの儀式が終わると、入り口から西に進んだ場所に透明な花が咲いたの！　これが詩の最後にある花ね。聖なる光なんてホーリーしか考えられないわ。花が輝いて消えると、そこには「?」属性のホットスポットが現れたの。これが砂漠の財宝？　謎を解いたイーリアスはうれしそうだけど、アタシはちょっぴり期待はずれ……かも。

☆どの属性にも対応する

「?」属性のケージってすごい。どんな属性の瘴気ストリームでも通り抜けられちゃうの。財宝っていうのもまんざらウソじゃない気がしてきたわ。

「?」属性の瘴気ストリームを抜けた

7年目

あの生物はなんだろう？

砂漠で「?」属性を手に入れたボクたちは、そのまま問題の瘴気ストリームに向かったんだ。そして足を踏み入れようとしたとき、瘴気の中に何かがいることに気づいた。緑色をした大きなその生物は、こっちをじっと見つめてる。少し近づいてたら、ボクたちに背中を見せてストリームの向こう側に消えていってしまった。いったい何者なんだろう？

そっとしておいてほしいなあ

???

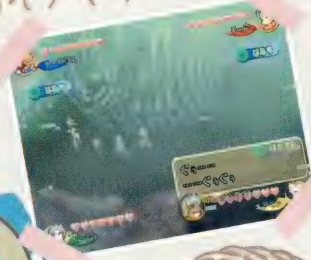
ボクたちを見るなり逃げていってしまった、見たこともない生物。前に来たときはいなかったのになぁ。襲ってこないところをみると、魔物ではないみたいだね。

おとぎ話のなかの村

7年目

マグ・メル

寝ていてはわかりませんね

「？」属性の瘴気ストリームを抜けて西に向かうと、小さな集落がありました。もし瘴気ストリームの先に誰かが住んでいるなら、何かお話を聞けるかもしれませんね。村に入ってみると丸い物体がいくつもあるだけで、人のいる気配はありません。そのときキアランさんが、「ここは伝説の村、マグ・メルだよ……。村長から聞いていたのとそっくりだ」とおっしゃいました。なるほど、ワタクシたちはハーディさんと同じように、おとぎ話のなかに迷い込んだというわけですね。しばらく歩くと、丸い物体の中に瘴気ストリームで出会った緑の生物を見つけました。けれど残念ながら眠っていて話を聞くことはできませんでした。

未知の山へ踏み込んだ

7年目

ヴェレンジェ山

黒騎士はここを進んだのか？

大陸一の標高を持つヴェレンジェ山。立ち入って帰ってきた者はいないと言われる、恐ろしい山だ。山肌を歩き始めると、数匹の魔物が立ちはだかった。オレは前に出て直接攻撃を仕掛けたが、ものすごい力で吹き飛ばされてしまった。一撃がとてつもなく重い……。

かつてない戦慄と危機

黒騎士がハーディを連れてここを進んで行ったのだとしたら、彼の力は想像を絶するものだろう。それほどここの魔物は強く、イーリアスの回復魔法も追いつかない。こちらの攻撃も効いているのかどうかあやしいものだ。最初にリッチと戦ったとき以来の戦慄がキャラバンを襲う。キアランが魔物の背後に回り込もうとしたとき、遠くにいた鎧の魔物が衝撃波を放った。キアランはよけきれず、その場に倒れこむ。オレはとっさにキアランを抱えあげて出口に走った。あとからケージを持ったル・ジェとイーリアスもついてくる。……完敗だ。

☆ まるで話にならない

キアランはたいしたケガじゃなかったからいいものの、いまのオレたちの力ではまるで話にならない。もっと自分たちを鍛えてから出なおそう。

強くなりたい一心で旅をした

7年目

ここでは十分戦える

オレたちはキアランが回復してから、デーモンズ・コートに寄った。ヴェレンジェ山で粉々にうち砕かれた自信を、少しでも取り戻したかったからだ。敷地内に入ると以前より成長した魔物たちがいっせいに襲いかかってきた。しかし、イーリアスを中心としたマジックパイルとオレの攻撃で、あっという間に蹴散らすことができた。やはりオレたちは十分に強い。あの山にいる魔物たちの強さがケタ違いなのだ。リザードマンキングを一蹴したオレたちは、成長したドラゴンゾンビに挑むべくコナル・クルハ湿原を突き進んだ。さすがに楽ではなかったが苦戦するほどでもなく、ふたたび伝説の魔物をうち破ることができた。

デ・ナムも戦っている

戦いがおわるとキアランのもとにデ・ナムから手紙が届いた。彼もクリスタルを持たない過酷な旅のなかで孤独に戦っている。デ・ナムが研究を完成させるのが先か？　オレたちが成長してあの山を制覇するのが先か？　いいライバルができたような気がした。

もっともっと強くならねば

強くなるために

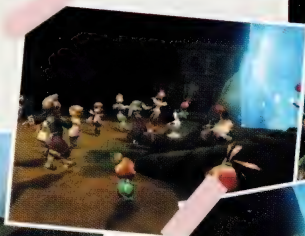
「ミルラのしずく」を汲んでから数年たって成長した魔物は、良質なアイテムやアーティファクトを持っていることが多い。また今回のコナル・クルハ湿原のように、デーモンズ・コートでボムが壊した橋の破片が流れ着いたことで、以前行けなかった北西の島に行けるようになっていることもある。いろいろな変化に目を光らせておくことが大事だ。

旅を終わらせるための旅

7年目

真実を知りたい

村へ帰って、今年の出来事を家族に話した。ボクたちは知らないうちに真実に近づいている。そしてボクたちの力でそれを解き明かしたい。これからは、水を集めるだけでは終われない。いま思うと、瘴気を晴らそうとしたハーディはこの村の出身だ。同じ村の出身者であるボクたちも、同じ運命に導かれているのかもしれない。黒騎士のような名うてのガードはいないけど、ボクにはもっと心強い仲間たちがいる。4人がそろえば怖いものなんて何もない！

これからの旅は瘴気との戦いだ！

必ず止めてみせる！

「いなかパン」から学んだもの

8年目

なーんだ、最初からわかってたんだ

決意も新たに村を出発したアタシたちは、街道ブシェラの里のキャラバンに出会ったの。アミダッティさんは、あいかわらず「いなかパン」を世界のモデルケースだと信じ込んでるみたい。アタシはあきれてため息しか出なかったわ。ところが！　ひととおりの講釈を終えたアミダッティさんの口から出た言葉は、すっごく意外なものだった。『『いなかパン』をあなどるなかれ。だな？ティパの』。……もうビックリ!!　最初から「いなかパン」だとわかってて、それを世界に見たててたんだ。やっぱり頭がいいんだね、見直しちゃった♪

いなかパンをあなどるなかれ

しましま盗賊団が2人になった日

8年目

おじいさんが亡くなった

しましま盗賊団のアルテミシオンというモーグリが、大あわてでこっちに向かってきた。近くには盗賊団のおじいさんが倒れている。落ち着かせて事情を聞いてみたら、お頭のバル・ダットを魔物から守るためにメ・ガジじいさんが身代わりになったらしい。これからどうするんだろう？　そのことをアルテミシオンがバル・ダットにたずねた。

セルキーの誇りだね

ボクは彼らを気の毒に思って、ティパの村に誘った。だけどバル・ダットはメ・ガジじいさんの魂を継いで1人でも盗賊を続けるって言うんだ。ほかの種族と違ってセルキーは1カ所にとどまることを嫌う。盗みをはたらく盗賊団だけど、種族の誇りはなくしてないんだね。持ちものを盗まれるのはイヤだけど、がんばってほしいな。

何もないから盗む

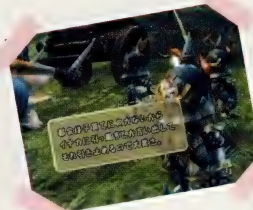
それがセルキーだろ？

ソール＝ラクトさんがいない？

8年目

時の流れを感じた

悲しみを胸に歩いていると、今度は城下町キャラバンに出会った。しかし、どうも様子がおかしい。いつも5人いる城下町キャラバンが4人しかいないのだ。しかも姿が見えないのはリーダーのソール＝ラクト氏。嫌な予感がしてたずねると、なんとソール＝ラクト氏はお子さんが生まれてキャラバンを引退したのだという。それを聞いてオレたちは心から安心した。召される者がいれば生まれる者もいる。世界はつねにこれを繰り返していると感じた。直接お祝いを言いたかったが、キャラバン同士の出会いは偶然の産物。みんなで少しずつギルを出し合って、ささやかなお礼を届けてくれるように頼んでおいた。

ソール＝ラクトさんにお子さんが生まれた

作物のことは彼らに聞くのが一番

8年目

果物の食べごろっていつ？

大農場キャラバンに会ったついでに、果物の食べごろを聞いてみたんだ。せっかくの果物なんだから、一番おいしいときに食べたいのがオ女心よ。彼らは色やツヤを見るのが大切だけど、一番の食べごろは食べたいと思ったときだって言ってたわ。食べたいときに食べるのが一番おいしいなんてクラヴァットらしいわね♪

食べたいときに食べる！これが最高のぜいたく！

キノコの森も変わりましたね

8年目

行ける場所がふえてました

以前、3人で来たときにはキノコの森の様子が変わっていたと聞きました。ワタクシたちが今訪れている3度目のキノコの森も、そのときからさらに形が変わっているようです。行ったことがない道が増えたり、見たことがない種類の魔物がいたりと、一筋縄ではいきそうにありません。ですが、ワタクシたちはもうベテランの冒険者です。このくらいの変化で戸惑うことはありませんよ。覚悟してください、モルボルさん！

キノコの森 MAP

飛び上がったらはなれましょう

☆ 新種の魔物の対処法

新種の魔物が現れてもあわててはいけません。ほとんどは弱点が変化しているだけなのです。相手の動きと姿を観察し、何が有効かを見極めましょう。

敵を知ることが勝利への近道

8年目

ドラゴンゾンビの生態

以前アミダッティ氏に、魔物の生態について教わったことがあった。次に会ったらさらに教えてほしいことがあったのだが、今日偶然にも街道で出会うことができた。オレは成長したドラゴンゾンビに挑むべく、ヤツの生態についてアミダッティ氏に詳しく聞いてみた。すると暗黒種になったドラゴンと戦うなら、武器による攻撃よりも魔法を使ったほうがいいらしい。となると……やはりマジックパイルのホーリーということになるか。

次の勝利を確信した

弱点さえわかれば、ドラゴンゾンビも敵ではない。もう数年ほど成長させ、強くなったドラゴンゾンビに勝利することが、あの山へ再挑戦する目安になるとオレは考えている。それまでは各地をまわって自分を磨く。最低でも黒騎士を超えないと、ヴェレンジェ山を歩くことさえままならないだろう。気の長い話だが、黒騎士のような最期を迎えないためには、どうしても時間が必要なのだ。

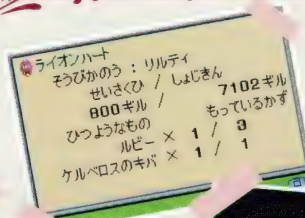
さて、ドラゴンゾンビという魔物がいるのだが…

寄り道しながら里に向かった

8年目

手紙を拾ったよ

チャドの装備品を作るためにシェラの里に行くことになったんだ。ただ行くのもつまんないから、寄り道してティダの村でミルラの水を集めたの。そうそう、そこにあるたきな木の根元で手紙を見つけたんだけど、もうボロボロになってたから、アタシたちが拾って持っておくことにしたんだ。シェラの里ではチャドの「ライオンハート」を作ってみたわ。必殺技の力を上げてくれるアクセサリね。帰りにジャック・モキートの館に寄って水を汲んで、これで今年のぶんの水はOK。村に帰って休みましょ。

だれが残した手紙だろう

チャドの装備品と

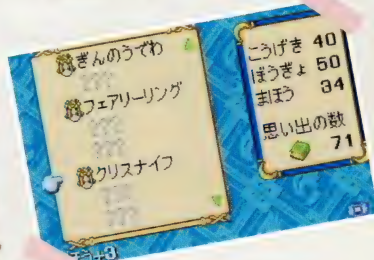
水を手に入れ村へ帰ろう

まだ自分の力に自信が持てない

8年目

あと1、2年ほしい

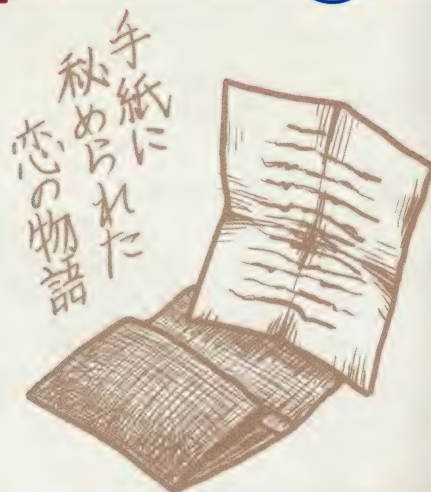
今年は成長の年だった。かなり高価で質のいい装備品をそろえたこともあって、自分たちでも驚くくらい水を集めるのが早くなってきている。でもヴェレンジェ山に再び挑戦するには、まだ何か足りない気がして仕方がないんだ。だから来年は、アーティファクトを集めることを中心に旅をしていこうと思う。ボクたちってまだ自分の長所を伸ばすものしか集めてないからね。余裕があればチャドが魔法の力を上げたっていいんだ。そうやってどんな状況でもそれぞれが対応できるようになれば、きっと僕たちはもっと強くなれる!

アーティファクトを集めたい

今年は腕試しの年にしましょう

2年ぶりの砂漠です

腕試しといってはおこがましいかも知れませんが、今年は砂漠と火山、湿原をまわることにしました。砂漠に来るのは2年ぶりですね。キノコの森とは違って地形に変化はないようですが、やはり魔物は育っていました。特にスコーピオンの成長は目を見張るものがあります。雷をまとって、触れるものに電撃をあたえる種や、武器による攻撃が効きにくい種が現れたのです。アントリオンにも苦戦しましたが、今回も二手に分かれる作戦で勝利できました。

手紙の主？

アントリオンの巣の奥で「ミルラのしずく」を手に入れたワタクシたちは、ルダの村でひと休みしました。するといつもは無愛想なセルキーのお頭さんが、ワタクシたちのほうを見ています。どうやら、キアランさんの荷物からはみ出していたボロボロの手紙を見ていたようですわ。ワタクシたちは手紙をお頭さんに見せてあげました。手紙を読んだお頭さんは、何かを思い出すように村を出て行かれてしまったのです。どういうことなんでしょう？

☆敵は2～3年で強くなる

魔物の成長には、だいたい2年くらいかかります。それは雫が汲まれて満ちるまでの期間と同じなのです。雫と魔物には何か関係がありそうですね。

火山の魔物が弱く感じた

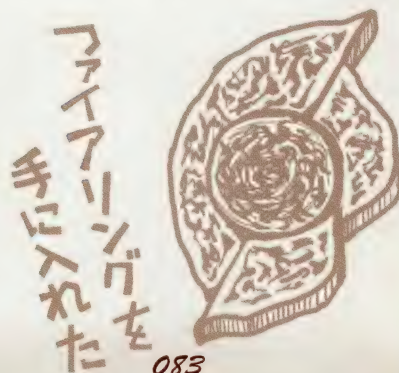
9年目

キランダ
火山

トリスタンにプレゼント♪

アタシたちは船に乗ってルダ村からキランダ火山に渡ったのよ。トリスタンとも長いつき合いになったよねー。そういえば、彼がほしがっていた「サボテンのはな」を砂漠で見つけてたから渡しておいたよ。たしか火山では「キランダいおう」だったわよね。余裕がありそうだったら探してみようと。火山は砂漠よりも魔物に変化がなくって本当に楽♪　「キランダいおう」は宝箱の中からしっかりゲットしといたから、あとでトリスタンに渡してあーげようと。

また1つ強くなったわ

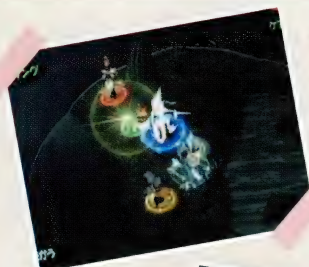
鉄巨人は相変わらず力押しで攻撃してきたわ。もうそんな攻撃に当たるアタシじゃないよーだ。でもあの鉄巨人に力押しで対抗してるチャドの方がもっとすごいけどね。鉄巨人を軽く料理してやったらファイアリングを持ってたわ！　これでレイズリング以外のリングが、そろったことになるね。魔石を拾わなくても、いろいろなマジックパイルができるから、戦いが楽になりそう。

☆リング系は大きな戦力よ

いっぱいあるアーティファクトのなかでも、特別な存在なのがリング。これは魔石を拾っていなくても、魔法が撃てちゃう便利なものなの。2、3人が持っていればダンジョンに入ってすぐにホーリーやグラビデを使えちゃうわ。ケアルとレイズ、それに3種類の攻撃魔法をみんなで分けて持っておけば、戦力アップ間違いなしよ！

デ・ナムを探して湿原に来た

9年目
コナル・クルハ湿原

湿原に向かう理由

オレたちが、今年最後の「ミルラのしずく」を湿原で集めようと思った理由は2つある。1つは、どこよりも過酷な湿原で自分たちの力を試すこと。もう1つがデ・ナムに会うためだ。実はキアランに手紙を送り続けていたデ・ナムの様子がおかしくなったらしい。どうやら瘴気の中に身を置いて、慣れるまでガマンするという無謀な実験をしていたようだ。しばらくすると手紙も来なくなり、心配になったオレたちはこうして湿原までやってきた。しかし湿原の魔物はほかの場所よりも手強いやつばかりだ。特にベヒーモスとストーンサハギンは長期戦を覚悟しなければならない。オレたちは焦りをおさえて慎重にデ・ナムを探した。

お…おまえたち…もはや…く…こ…い

このバンダナは!?

研究は失敗だったのか？

湿原も終盤にさしかかり、ドラゴンゾンビの巣が目の前に迫ったときだった。突然現れたストーンサハギンを、オレは反射的に攻撃して倒したのだ。しかしそのサハギンが持っていたものを見てキアランの顔がこわばった。これはデ・ナムがつけていたバンダナだ。魔物の子供を見た者はいないが、魔物はどこかで生まれ続けている……。それはひょっとしたら、瘴気に侵された人々の変わり果てた姿なのかもしれない。

☆瘴気は克服できない

瘴気に慣れようなんていう研究に無茶があったんだ。あれは原因をつきとめて、それを取り除かない限り人々を悩ませ続ける。その原因を断つためにオレたちは今まで自分たちを磨いてきた。隕石が落ちたというあの山にすべての秘密が隠されているはず。「安心して暮らせる世界を取り戻す」。デ・ナムの遺志はオレたちが継ぐ。

年を重ねるごとに想いは強くなる

9年目

もう誰も失いたくない

道は違ったけど同じように、瘴気に対抗する方法を探していたライバル、デ・ナムまでいなくなってしまった。ボクは今年もこうして祭りに参加できているけれど、今回はそれが申しわけなく思えてくる。自分たちだけが平和じゃだめなんだ。誰かが原因を見つけて、それを取り除かないと、この悲しみの繰り返しは終わらない。来年は今までお世話になった人たちに挨拶をしてまわろう。ボクたちが行かなきゃいけないんだ。

祭りの夜 キャラバンの胸に 希望の炎が燃え上がる

瘴気の原因を確かめてきます

10年目

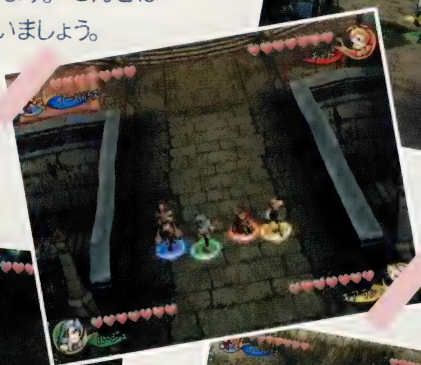
おわかれの挨拶ではありません

キャラバンメンバー全員の意志で、今年は水集めの前に各地を巡ることにいたしました。最近は行った先々で住人の歓迎を受けています。ワタクシたちも少しは有名になったのですね。これほど多くの人たちと出会い、支えられてきたことを考えると、とてもほかのキャラバンに力を貸してもらうことなどできません。危険を冒すのはワタクシたちだけで十分です。これでもう会えなくなるわけではありませんからね。ワタクシたちは絶対に戻ってきます。こんどは瘴気の晴れた空の下で会いましょう。

必ず戻ってきます

ティダの村にて

最後にマール峠に寄ったときのことです。宿屋の近くにいたおじいさんが、勝手にキアランからボロボロの手紙を奪って読み始め、そのまま姿を消してしまったのです。クリスタルも持たないで峠を飛び出したおじいさん。ワタクシたちはあわててあとを追いましたが、ティダの村の入り口で見失ってしまいました。そういえば手紙を拾ったのもティダの村でしたね。そう考えて、手紙を見つけた木まで行ってみると、そこではルダの村のお頭さんとマール峠のおじいさんが安らかな顔で眠っていたのです。その手に握られた真新しい手紙には「やっといっしょになれた」と書かれていました。昔の2人に何があったのかはわかりません。けれど、この安らかな顔を見る限り、幸せな最期だったのでしょう。

やっと一緒になれた

来年にすべてをかける決意をした

10年目

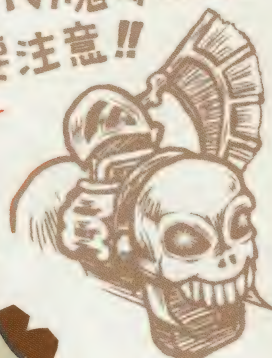
村も運命をともにする

今年もまたボクたちは知りあいを2人も失った。もうこれ以上、身近な人を失いたくない！　ボクたちは来年ヴェレンジェ山に行くことを決意した。もしボクたちの身に何かあったら、村もただではすまない。最悪の場合は、ティダの村と同じ運命をたどることになってしまう。けれど、村のみんなはそれを承知のうえで、ボクたちの意志に賛成してくれた。ありがとう父さん、ありがとう母さん、……ありがとうみんな！

最後の祭りにしよう

今年の祭りも大盛況のうちに終わった。これがボクたちにとって最後の祭りなのは間違いない。もちろん村の人たちにとってもね。来年、ミルラの水を集めなくてもいい世界が実現することを強く信じてる。ケージを持たずに旅ができる日が来ることを心から信じてる。ハーディが成しえなかったことをボクたちがやってみせるんだ。もし瘴気が晴れてハーディの記憶が戻ったとしたら、いつか一緒に旅をしてみたいな。

デスナイトも恐くない

初めてこの山に来てから4年くらい経つわね。また来てあげたわよ！　見覚えのある魔物たちがこっちに押し寄せてきてるわ。チャドが駆けだして、イーリアスが詠唱に入る。キアランは魔物の背後に回ろうとして……って、これは4年前と同じパターンじゃない!?　このままだとキアランが衝撃波を……。アタシは思わず目をつむっちゃった。ゆっくり目を開けるとキアランは飛んできた衝撃波を盾で防いでたわ！

前進あるのみね

前とは違って少しずつだけど確実に奥へ進めてる。この山には強力なアーティファクトがゴロゴロ落ちているみたい。戻ることは考えてないけど、これからの戦いに備えてできるだけ拾っちゃわないと。それにしてもここはとんでもない場所ね。ケージに備えつけてあるクリスタルの輝きを奪っちゃう仕掛けもあったわ。こんなところで瘴気まみれになるのは絶対にイヤ！

☆「フェニックスのお」は必須

ここでは回復役もケアルで手一杯になるから、万が一に備えて「フェニックスのお」をたくさん持っていった方がいいわね。普段から集めておきましょ。

瘴気の原因とは？

思い出がボクたちの力だ

数多くの思い出でつづられたボクらの旅も、いよいよ最後のページだ。

全力で魔物たちを倒しながら突き進み、たどり着いた山の最深部。そこにいたのは、思い出の管理人・ミオだった。彼女は瘴気が生まれた理由を静かに語り出す。瘴気、隕石、そしてラモエ……。あまりにも大きな力に途方にくれるボクたち。希望の光が消えかかる寸前に、ミオが僕たちだけが持っている、たったひとつだけの「武器」に気づいた。それは「思い出」。クリスタルキャラバンとしての11年でボクたちが積み重ねてきた思い出は、強い力となって瘴気のもとを打ち破ることができるんだ。ミオは何度も僕たちの思い出の強さを試し、思い出の扉を作り出す。黒騎士やハーディは前に進むことばかりを考えて、思い出が薄れていた。だからミオの期待に応えられなかったらしい。でもボクたちのそれは、とても強かった。だって思い出のなかにいるみんなの存在が、ボクたちをこんなに立派なキャラバンにしてくれたんだから。ボクたちはこの旅で出会ったすべての人に感謝しながら最後の戦いに挑んだ。

負けるはずがない、ボクたち4人とボクたちの思い出が！

あなたたちの思い出を強く輝かせて！

ミオ

思い出の管理人。黒騎士やハーディは彼女の忠告を聞かないで先に進もうとしたから、記憶を奪われてしまったんだって。

思い出をつむぎ続けて…

クリスタルを継ぐ者たちよ…

冒険が

気がつくと、ボクたちはヴェレンジェ山のふもとにいた。先に目を覚ましていたル・ジェがはるか彼方の空を指さしてる。目を向けるとライナリー砂漠のあたりから、光の筋が上空へと伸びていった。空をおおう瘴気は、光に触れた瞬間に消えていく。その波は数秒でボクたちのいるところまで届いた。そのとき初めてケージがとても遠くに置いてあるのに気づいた。ケージからこんなに離れているのに、苦しくない！　チャドとイーリアスが息を吸い込んでみせたので、ボクもマネして深呼吸をしてみた。吸い込む空気はとても、とても澄みきっていた。ボクたちは取り返したんだ、瘴気のない世界を！

キアラン

村に帰ったときのみんなの笑顔を見たら、
旅の疲れなんてどこかに行っちゃったよ。
旅の途中ボクはキャラバンリーダーとして、
みんなをうまくまとめられていたかなぁ？
弱気になったりすることもあったから、
みんなを不安にしちゃうこともあったよね。
でも3人とも最後までボクについてきて
くれてありがとう！
ボクたちは本当に最高の仲間だったよ。

チャド

多くの喜びや悲しみを乗り越えて人は成長する。
オレも今回の旅でいろいろな思い出を作ってきた。
だが、武人として成長することができたのだろうか？
この疑問にはっきりとした答えが出るまでは、
オレの旅は終わらない。
村を守ることも大切だが、もっともっと自分を磨くために、
もうしばらく旅を続けようと思う。瘴気の晴れた空の下でな。

終わる日

イーリアス

この旅を通じて、ワタクシには実家の錬金術の研究よりも、
真実の追究の方があっているように思いました。
家にこもって研究するより、旅に出て世界の仕組みだとか
新しい素材の発見などに力を注ぎたいですね。
もう瘴気で倒れることはないですから、
見たいものを見て聞きたいものを聞くとしましょう。
もちろん4人一緒にですよ。

ル・ジェ

世界にはアタシの知らないことがこんなにも
たくさんあふれているのね！
アタシはイーリアスみたいに難しいことはよくわからないけど、
まだまだいろんなものを見てみたいんだ。
瘴気が消えたおかげで、行ける場所も増えてるかもしれないしね。
これからも村にとどまってなんかいられないわ。
おばあさんになるまでずっとずっと旅を続けていくんだから♪

11年もの長きにわたって
つづられたティパの村の冒険記
これからは楽しい思い出ばかりが
つづられていくことでしょう

Fin

最強武具を手に入れろ!

実家のレベルと材料集めがカギとなる

「きゅうきょくぶき」と「てっぺきのゆびわ」。これらのレシピを見たことはあるだろうか？　何を隠そう、この2つのレシピから作れる武器とアクセサリが、最強と呼ばれるにふさわしい力（下記参照）を持つ武具なのだ。だが、それほど性能の高い武具を簡単に作成することはできない。具体的な最強武具作成の流れは、右のフローチャートを参照しよう。なお、これらの武具は1つずつしか作れないので、作る際は誰に装備させるのかを慎重に考えてほしい。

一番の障害になるポイントが実家の職業とレベルで、錬金術師、かじ屋、さいほう屋、商人のレベルが最高段階でないと作成できない。実家のレベルは、プレイヤーと父との相性が普通以上のとき、前の年より相性が上がっていた場合は次の年に上がる。手紙をきちんと返信して相性を上げておくこと。

アルテマランス
そうびかのう ： リルティ
せいさくひ ／ しょじきん
50000ギル ／ 99710ギル
ひつようなもの　もっているかず
オリハルコン × 1 ／ 1
アルテマイト × 1 ／ 1

作られる武器は種族によって変わるが、基本的にアルテマと名のつくものが作られる。

ギル集めとオリハルコン集めに精を出す

実家のレベルが最高でも、お金と素材がなければ武具は作れない。特にお金は、必須素材である「アルテマイト」と「ダークスフィア」の購入に各50000ギル、合成費用に各50000ギルと、最終的に200000ギルも必要となる。またそれぞれの家族とキャラクターとの相性が最高になっていれば、素材の購入費用と制作費が17500ギルまで安くなるが、それでも17500×4で70000ギルものお金がかかる。作成にはオリハルコンも必要になるので、右に紹介した場所で効率よくお金とオリハルコンを集めておこう。

ギルを稼ぎやすい場所

- コナル・クルハ湿原
- レベナ・テ・ラ

オリハルコンを集めやすい場所

- コナル・クルハ湿原
- ライナリー砂漠

最強武具の特徴を知ろう

最強の「アルテマ系武器」は攻撃力だけをみると「でんせつのぶき」とそれほど変わらない。たが、この武器には、敵をのけぞらせる効果が付加されている。そのため敵が攻撃しようとしているときに、こちらの攻撃を当てると、中断させることができる。一方「フォースリング」は、敵からのけぞり効果のある攻撃を受けてものけぞらなくなるため、魔法や必殺技を途中で止められることがないのだ。特に回復中に止められなくなるので、戦闘不能になる確率がグッと減る。

アルテマ系武器

- 最高クラスの攻撃力を持っている
- 敵をのけぞらせることができる

フォースリング

- のけぞり効果の付いた敵の攻撃を受けてものけぞらなくなる

最強武具獲得の流れ

アルテマ系武器作成の流れ	フォースリング作成の流れ
実家の錬金術師から「きゅうきょくぶき」のレシピをもらう	実家の錬金術師から「てっぺきのゆびわ」のレシピをもらう
素材購入費と制作費を稼ぐ	素材購入費と制作費を稼ぐ
購入できない素材であるオリハルコンを集める	購入できない素材であるオリハルコンを集める
商人から「アルテマイト」を購入する	商人から「ダークスフィア」を購入する
実家のかじ屋で製作してもらう	実家のさいほう屋で製作してもらう

第3章 マルチプレイを遊び尽くす

人数を集めて普通に戦うだけでも、冒険は十分に楽しい。だがここでは、さらに一歩進んだマルチプレイの楽しみかたを紹介していく。4つのコンテンツを熟読すれば、マルチプレイをスミからスミまで遊び尽くせるはずだ。

CHAPTER 3

パーティ編成&戦術指南

いろいろなパーティで「ミルラのしずく」を集めよう!

ダンジョンでの戦いかたは、パーティを組んだ種族の組み合わせによって大きく変わる。いろいろな戦いかたを楽しめる編成を紹介するので、それらを参考にしてパーティを組んでみよう。

チームワークで乗り切れ

ゲームをクリアすることだけを考えれば、どんな組み合わせのパーティでもエンディングを迎えられる。極端な話、全員がリルティでも最終ボスを倒すことは可能だ。ただ、マルチプレイを「楽しむ」のであれば、パーティの戦いかたを決めて、仲間と連携を取りながらの戦闘を心がけたい。これから7とおりのパーティ編成例と、パーティ時の心がけを紹介していく。マルチプレイの際の参考にしていただきたい。

マジックパイルの練習中。ストップやヘイスト、ホーリラなど、3人以上で出す魔法のタイミングは覚えておこう。

仲間との連携の高めかた

- マジックパイルの組み合わせを覚えておく
- 自分のやりたいことをしっかりと口に出して言おう
- 自分の役割を確認しておこう

パーティ編成三カ条

パーティを組んだときに考えてほしいことは「種族」「コマンドリスト」「戦術」の3つで、これらはモンスターと戦ううえで非常に大切だ。たとえば種族。種族は4種類で、個々に異なる特徴があり、それをふまえたうえでパーティを組む必要があるのだ。下記に「種族」「コマンドリスト」「戦術」についての詳細をまとめたので、そちらを読んでからパーティを組んでいこう。

RACE 種族について考える

種族には長所と短所があり、これらの特徴によって物理攻撃役、もしくは魔法役といった役割を決めることができる。種族のおおまかな特徴を以下の表に載せたので、この表を見て、それぞれの種族について確認しておくこと。

種族	クラヴァット	リルティ	ユーク	セルキー
HP(初期値)	ハート4つ	ハート4つ	ハート4つ	ハート4つ
こうげき(初期値)	6	8	5	7
ぼうぎょ(初期値)	7	8	5	6
まほう(初期値)	13	10	15	12
瘴気にふれたときのHPが減るまでの時間	やや早い	早い	短い	やや短い
必殺技をためるまでの時間	やや長い	やや短い	長い	短い
必殺技の射程	短い	長い	短い	やや長い
魔法詠唱時間	やや短い	長い	短い	やや長い
魔法の射程	やや長い	やや短い	長い	やや短い
魔法の効果時間	やや長い	短い	長い	普通

COMMAND LIST セットするものを考える

パーティ内でどんな役割をするのかによって、コマンドリストにセットするものが変わる。役割についてはP.017で解説しているので、そちらを読んでおいてほしい。なお、これから紹介するパーティ編成の「COMMAND LIST」に表記されているものは、上から順にセットしておきたいものとなっている。

「～ポケット」とよばれるアーティファクトを手に入れることで、コマンドリストは最大8つまで増加する。

TACTICS 戦術を考える

戦術とは、フォーメーションやそれぞれの種族の攻撃方法といった、モンスターと戦う際に必要な、効率のいい戦いかたのことだ。また、フォーメーションとは前衛と後衛に人数や種族をどう配置するのかを示すもので、たとえば2−2とあるものは、前衛と後衛にそれぞれ2人ずつ配置する、といった具合になる。

パーティの編成に応じたフォーメーションで戦っていこう。

~オーソドックスで弱点がない~

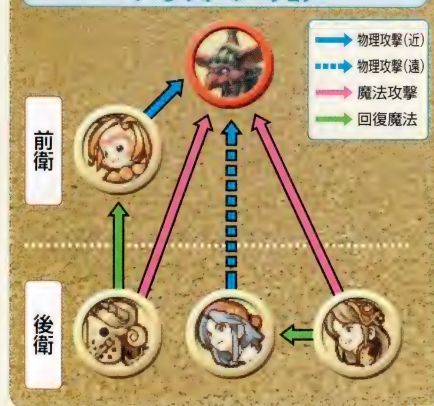
Party 1 バランス重視タイプ

RACE
攻守両面のバランス高し

クラヴァット・リルティ・ユーク・セルキーの4種族で編成するこのパーティは、攻撃・回復の両面でバランスが取れている。モンスターへの物理攻撃は、攻撃力の高いリルティと必殺技をためる時間が短いセルキーが行い、回復役は詠唱時間が短いユークが担当する。こうすればどんな敵とも互角に戦うことができるようになる。また、ユークの次に魔法詠唱時間が短いクラヴァットは、ユークのサポートに回り、積極的にマジックパイルを狙っていこう。こうすれば、攻守両面を強化することができる。

魔石が多く取れるダンジョンなら、セルキーにも魔石を持たせて、3人で出す魔法を使おう。

TACTICS
全員で敵を攻撃せよ!

前衛にリルティを、後衛にセルキーとユーク、クラヴァットを配置した1－3フォーメーション。前衛のリルティは、近距離からの連続攻撃で敵にダメージを与えていく。また後衛のセルキーはダブルショットなどの弾を発射する必殺技でモンスターを攻撃し、ユークとクラヴァットは魔法によるマジックパイルを基本にしながら、セルキーとの魔法剣も狙っていこう。

COMMAND LIST
ユークとクラヴァットがケアルを持つ

このパーティで重要になるのが、ユークとクラヴァットの魔石の振り分けだ。基本的にユークは攻撃系と回復系の両方の魔石を持ち、クラヴァットは攻撃系の魔石を持っておく。このときクラヴァットは、ユークが持つ同じ魔石と、異なる魔石を1つずつ持っておくといい。なぜなら、ブリザラ(ガ)やグラビデなどの魔法を撃てるようになるからだ。ちなみにリルティやセルキーはいろいろな必殺技を使えるように、装備品とは異なる武器をセットしておくといい。

魔法攻撃
クラヴァット
コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ブリザド
- ファイア
- ケアル

物理攻撃
リルティ
コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- 好物
- フェニックスのお
- 予備の武器

回復 & 魔法攻撃
ユーク
コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ファイア
- ブリザド
- ケアル
- レイズ
- クリア

物理攻撃
セルキー
コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ファイア
- 予備の武器

装備品　必殺技を使うセルキーは、「はやさのおまもり」や「はやさのごふ」といった、ため時間を短くするものを装備だ。

Play Report 物語を進めやすい

このパーティは弱点が少ないのがポイントだ。どんな敵でも苦労することなく戦えるので、ダンジョンをクリアしやすかった。また同じ種族がいないので、武器と鎧以外のレシピがダブらないのもいい。ゲームクリアをめざすならこのパーティでストーリーを進めていくことをオススメする。

リルティとユークが物理攻撃と魔法攻撃の主軸となる。クラヴァットとセルキーはそれを支援しよう。

～手数で敵を圧倒せよ～

Party 2 突撃タイプ

RACE
物理攻撃重視の肉弾チーム

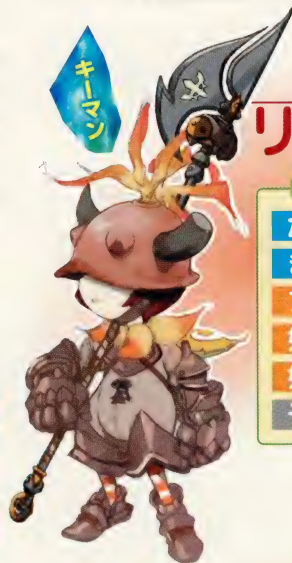
リルティ4人でパーティを組み、それぞれを物理攻撃役にした超攻撃型のタイプだ。長所はもちろんその攻撃力の高さにある。リルティはほかの種族に比べて「こうげき」が高いので、4人で攻撃をしかければ一気にモンスターのHPを減らすことができる。なお、攻撃は魔法ではなく武器で行うので、弾を発射する「気合弾」や自らが突っ込んで攻撃する「せんぷう斬り」などいろいろな必殺技を使えるようにしておきたい。こうすれば、エレキクラゲのようにさわると気絶させられてしまう敵も倒しやすくなる。

4人全員が同じ種族の欠点は、装備品に必要なレシピや素材を集めるのに苦労することだ。

TACTICS
とにかく4人で殴れ!

戦いかたはいたってシンプル。敵を見つけたら四方から取り囲み、4人で連続攻撃をしかけるだけ。ただし普段は前衛にいるキャラクターも、魔法を唱える際は詠唱を邪魔されないように後ろに下がるといい。基本的にモンスターは攻撃したキャラクターに向かって移動する。詠唱している間はモンスターの近くにいる仲間が敵を攻撃して、敵を引きつけるのだ。

COMMAND LIST
食べ物と「フェニックスのお」は必須

回復はアイテムで行うことを考えて、全員に食べ物と「フェニックスのお」を持たせておきたい。また攻撃は武器で行うため、魔石を拾ってもセットする必要はない。ただし、ときにはホーリーやグラビデをかけなければ効率よくダメージを与えられないモンスターもいる。そのようなときのために、2人はマジックパイルをできるように魔石をセットしておこう。

物理攻撃
リルティ 1

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- フェニックスのお
- 好物
- 好物
- 予備の武器

物理攻撃
リルティ 2

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- フェニックスのお
- 好物
- 好物
- 予備の武器

物理攻撃
リルティ 3

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ケアル
- ファイア
- フェニックスのお

物理攻撃
リルティ 4

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- レイズ
- フェニックスのお
- フェニックスのお
- ブリザド
- 好物

Play Report 戦いは頭を使うのだ!

ただ攻撃すればいいってもんじゃない! それを実感したのがジャック・モキートの館でのこと。なんと館の中央広場での戦いで、食べ物が尽きてしまったのだ。この戦い以来、敵を1体ずつおびき寄せたり、遠くから必殺技を繰り出したりと、体力を減らさない戦いを心がけるようになった。

連続攻撃や必殺技は、攻撃前後のスキが大きい。むやみやたらと連発するのは危険だ。

～強力魔法を撃ちまくれ～

Party 3 魔法攻撃重視タイプ

RACE
4人のユークで魔法攻め

マジックパイル中心の戦いがしたいなら、このパーティだ。詠唱時間の短いユーク4人で、つねにマジックパイルを狙っていこう。もちろんマジックパイルを使いこなせなければ先へ進むのが難しいため、その組み合わせはすべて覚えておきたい。不安なら、巻頭の「マジックパイル早見表」を見て組み合わせを頭に叩き込んでおこう。なお、基本的にはどのユークも魔法攻撃役と回復役の両方をこなし、臨機応変に役割を変えられるようにしよう。

ファイガ+2やホーリラ+1、ヘイスガなど4人で使える魔法を使えるのが魅力のパーティだ。

COMMAND LIST
魔石はばらけさせる

それぞれのキャラクターは、攻撃魔法と回復魔法を唱えられるようにする。このとき魔石をばらけさせてセットすれば、どんなマジックパイルもできるようになるのでオススメだ。またレイズを持っているキャラクターが戦闘不能になると、ほかのキャラクターを復活させられなくなる。そのためレイズを持つキャラクターは「フェニックスのお」を1つはセットしておきたい。

回復&魔法攻撃

ユーク 1

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ケアル
- レイズ
- ブリザド
- サンダー

攻撃の起点役

マジックパイルには魔法を最初に唱える起点役が必要。ユーク1がそれを担当し、ここを起点に魔法を唱えよう。

回復&魔法攻撃

ユーク 2

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ファイア
- ブリザド
- レイズ
- ケアル
- フェニックスのお

回復&魔法攻撃

ユーク 3

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- レイズ
- ファイア
- サンダー

回復&魔法攻撃

ユーク 4

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ケアル
- ブリザド
- ファイア

TACTICS
敵の動きを止めること

物理攻撃を行う必要はないので、全員を後衛に置く0−4フォーメーションで、遠くから魔法（マジックパイル）を狙っていく。このとき氷結や気絶、ストップといった魔法を使い、ステータス異常を誘発しながら戦うといい。特にブリザガやサンダガなどは広範囲に効果があるので、1回の魔法で何体ものモンスターの動きを止めることができるのだ。

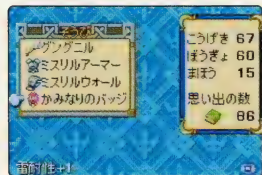
Play Report 最強パーティかも!?

魔石が出るまでが非常にキツイ。しかし途中でファイアリングやケアルリングなどを取ってからは戦いが楽に。また2人でケアルガをかけて回復を、残りの2人でブリザガやサンダガで攻撃をするというように、役割を分けてプレイすると、全滅することが減った。もちろん魔法に強い敵を倒すのは苦労したが、全体をとおしてみるとこれが最強のパーティなのか？　と思ったほど強い。

～攻撃役の動きがカギ～

Party 4 ワントップタイプ

RACE 攻撃役にはリルティを

ワントップタイプとはリルティ1人が前線にたって攻撃役となり、ほかの3人はひたすら攻撃役の回復に専念するというもの。攻撃役が1人しかいないため、敵を倒すのに時間がかかってしまう。しかし回復役として詠唱時間の短いユークが3人もいるため、全滅する可能性は極端に低くなる利点がある。なお、このパーティでは唯一の攻撃役であるリルティが戦闘不能になると攻撃が止まってしまう。そうならないためにも、回復役の3人はなんとしてでもリルティがやられないようにしなければならない。

リルティは耐性のつくアクセサリを装備。気絶や氷結で動きを止められないようにしたい。

TACTICS 3人のユークは回復に専念

前衛1人と後衛3人の1－3フォーメーションが基本。前衛のリルティはとにかく敵に攻撃をしかけていき、後衛のユークたちはひたすら「まもる」を使う。ユークの「まもる」は自らの姿を消せるので、これをしている間はモンスターの攻撃がリルティに向く。戦っているうちにリルティのHPが少なくなってきたり、ステータス異常にかかったりしたら、回復してあげよう。

COMMAND LIST ユークに回復魔法をもたせること

回復役のユーク3人には、ケアル・レイズ・クリアの魔石を割り振っておこう。こうすればリルティのHPが減っても、どんなステータス異常になってもすぐに回復できる。なおケアル・レイズ・クリアが余っているなら、それらの魔石を持っていないキャラクターにセットしよう。これでケアルガやアレイズなどの魔法を使えるようになり、全員を一度に回復できる。

装備品 「気合弾」や「十文字斬り」など、いろいろな必殺技を使えるように数種類の武器をセットしておこう。

Play Report 回復役は大忙し!

プレイ前はユークたちのやることは少ないのかと思っていた。が、そうでもない。たくさんの敵に囲まれたら、さあたいへん。体力の回復と戦闘不能からの復活に大忙し。「まもる」と魔法の切り替えで、L／Rボタンを押す音が鳴りやまない。このパーティ、実はユークの方が大変なんだとわかった。

リルティが敵に包囲されたら、ユークはケアルだけでなく、各種攻撃魔法を使っての援護射撃も行おう。

～敵に近づくことなく撃退できる～

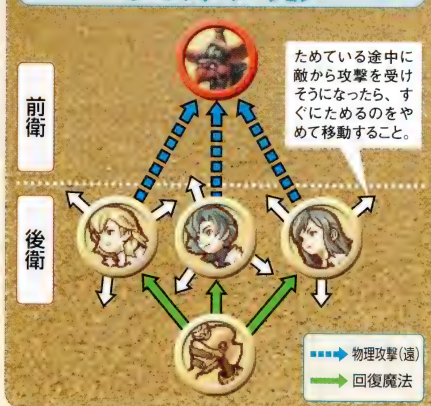
Party 5 スナイパータイプ

RACE
3人のスナイパーをそろえる

弾を射出するタイプの必殺技で、遠くから敵を仕留めていくのがこのスナイパータイプだ。メンバーはセルキー3人にユーク1人の編成で、攻撃役はセルキーが、回復役はユークが担当する。このときセルキーは遠距離攻撃の必殺技を出せる武器を装備しておくこと。もちろんセルキーでなくても、弾を出せる必殺技を持つリルティやクラヴァットでもこの戦いかたができるが、必殺技がたまるまでの時間が短く、射程距離が種族中2番目に長いという特徴があるセルキーの方が断然向いている。

ユークが、魔法攻撃で敵の動きを止めるのもアリ。射撃時の狙いがつけやすくなる。

TACTICS
つねに動き回ること

遠距離からの攻撃が主体のため、全員を後衛にする0-4フォーメーションを取る。必殺技を使う際の注意は、撃ったあとにその場でため直さないこと。攻撃が当たると、モンスターは弾を撃ったセルキーに向かってくるので、止まっていると敵の攻撃を受けてしまう。必殺技を撃ったら、移動→必殺技を撃つ→ふたたび移動というように、つねに動いていることが大切だ。

COMMAND LIST
必殺技をためる時間を短縮しよう

基本的に回復はユークにまかせたいので、レイズとケアルが出たらまずはユークが持つ。さらにそれら2つの魔石が出たらセルキーの3人で分けていこう。これはヘイストもしくはヘイスガをかけるためで、この魔法によって少しでも必殺技を出す時間を短くするのだ。また、敵を火炎状態にできれば防御力を下げることができるので、ファイアもセットしておきたい。

装備品：セルキー3人は、必殺技をためる時間を短くするため、「はやさのごふ」などのアクセサリを装備。

回復 & 魔法攻撃

ユーク

キーマン

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ケアル
- レイズ
- ファイア
- ブリザド
- サンダー

Play Report ユークとの連携がカギ

回復役のユークが攻撃魔法を使うようになったら、魔法剣を連発で出すことができた。つねに誰かが必殺技を撃っているため、適当に魔法を放っていても偶然魔法剣が出ることもしばしば。攻撃が当たればステータス異常にできることもあるので、ダメージと合わせて一石二鳥の攻撃なのだ。

初めにファイア！　これで敵が火炎状態になれば防御力が下がるので、ダメージを多く与えられる。

～攻撃・魔法は専門職にオマカセ～

Party 6 肉弾・魔法融合タイプ

RACE

専門種族にまかせよう

攻撃は攻撃力が高く必殺技の射程が長いリルティ2人に、魔法攻撃と回復は詠唱時間が短く効果時間の長いユーク2人と、攻撃・魔法をそれぞれ得意な種族で固めたパーティ。攻守のバランスがいいのは、初めに紹介したバランスタイプと似ているが、こちらの方がより攻撃と防御の住み分けがはっきりしている。そのためプレイヤーもリルティなら物理攻撃だけを、ユークなら魔法攻撃だけをすればいいのでプレイしやすい。しかし種族が2人ずついるので、レシピや素材が集めにくいのがネックになる。

ユーク2人で合体魔法、ユークとリルティで魔法剣。多くの攻撃方法が自慢のパーティなのだ。

TACTICS

2つの戦術を使いこなせ

このパーティのオススメの戦術は2つあり、ひとつはリルティとユークでそれぞれコンビを組む方法。もうひとつは、リルティは攻撃をしかけ、ユーク同士でコンビを組む方法。前者は魔法剣をメインに戦い、後者はマジックパイルを使って攻撃をしかけていく。どちらも、通常の敵にもボスにも関係なく使える戦術なので、プレイヤーの好きな方を使って戦うといい。

COMMAND LIST

魔石はすべてユークが取る

リルティは物理攻撃に特化するので、魔石を持つ必要はない。それよりもいくつかの必殺技を使えるようにするため、武器をセットしておくといい。一方ユークは2人でマジックパイルをすることになるので、魔石はすべて持つこと。このときケアルとレイズといった回復魔法をそれぞれ持っておきたい。こうすればケアルガやアレイズを使えるようになるのだ。

物理攻撃

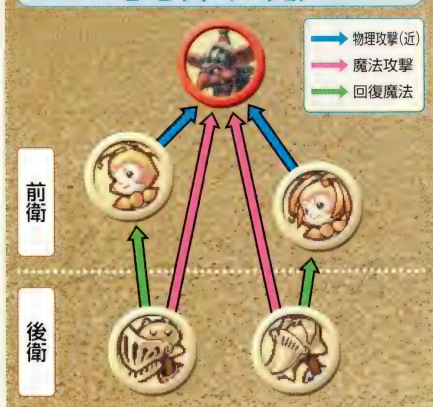
リルティ 1

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- 予備の武器

装備品：必殺技の攻撃力を上げるために、リルティ専用のアクセサリである「ライオンハート」や「ドラゴンハート」は装備したい。

物理攻撃

リルティ 2

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- 予備の武器
- 好物

回復 & 魔法攻撃

ユーク 1

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ファイア
- ケアル
- レイズ
- ブリザド
- サンダー

回復 & 魔法攻撃

ユーク 2

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ブリザド
- レイズ
- ケアル
- ファイア
- クリア

Play Report

攻守ともに優れたパーティ

はっきり言ってこのパーティは強く、苦労することなく先に行ける。どんな戦いかたもできるので、バランスタイプよりも使いやすい。ただし、3人以上で出す魔法を使いにくいのがネック。リルティの魔法詠唱時間の長さと射程距離の短さはどうにもならず、途中で敵に邪魔されることが多かった。

ユーク同士でコンビを組めば、ケアルガやアレイズといった魔法を出すことができるので、回復は万全だ。

～敵の攻撃をシャットアウト～

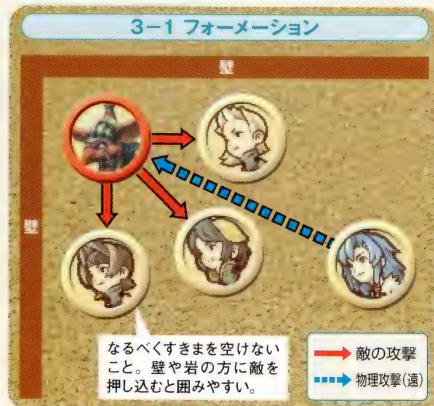
Party 7 防御タイプ

RACE 堅守の種族が盾になる

最後に紹介するこのパーティは、防御しながら攻撃するというちょっと変わった戦闘スタイルをとる編成だ。メンバーはクラヴァットが3人とセルキーが1人で、クラヴァットは防御役を、セルキーが攻撃役を担当する。攻撃役はセルキーしかいないため、セルキーの攻撃力はできるだけ上げておきたい。また防御役というのはここで初めて紹介するが、基本的には「まもる」を使って敵からの攻撃を防いでいればいい。詳しい戦いかたは下記のTACTICSで紹介しているので、そちらを参照してほしい。

「まもる」をしても後ろからは攻撃を受ける。防具やアーティファクトで防御力を上げておこう。

TACTICS 上手に敵を追いつめろ

モンスターと出会ったら、クラヴァットは「まもる」→移動→「まもる」を繰り返しながら敵を追いつめていく。セルキーが攻撃すればそちらの方に向かうので、それをクラヴァットが追いつつ囲む。こうなったらこっちのもの。敵が動けなくなったところを狙ってセルキーが必殺技で遠距離から攻撃するのだ。なおモンスターを追いつめる際は、下図のように壁ぎわに追い込むようにするとやりやすい。

COMMAND LIST 回復系の魔法はクラヴァットにセットさせる

クラヴァットは基本的に「まもる」を使う防御役といったが、パーティ内に回復役は必須なので、2人はケアルを、1人はレイズを持っておきたい。またこの3つの魔石があればヘイストを使うこともできるので、戦闘が始まったらセルキーにヘイストをかけてあげよう。こうすれば必殺技をためる時間が短くなり、実質セルキーの攻撃回数が増えることになるのだ。

防御＆回復 クラヴァット 1（キーマン）

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ケアル
- レイズ
- フェニックスのお

物理攻撃 セルキー 1（キーマン）

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- 好物

装備品：セルキーは遠距離からの攻撃がメインとなる。オススメの武器は、ダブルショットが撃てる「プリズムシュート」だ。

防御＆回復 クラヴァット 2

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- レイズ
- ファイア
- フェニックスのお

防御＆回復 クラヴァット 3

コマンドリスト
- たたかう
- まもる
- ファイア
- ケアル
- フェニックスのお

Play Report してやったり感がGOOD!

このパーティはプレイしてみると結構ハマる。モンスターの攻撃を防ぎながらジリジリとハジへ追いつめ、逃げられないように囲む！　この囲んだときの、敵へのザマミロ感がたまらない。確かに敵1体を倒すのに時間がかかるが、逃げる、追いつめるといった敵との攻防はなかなかのものだ。

3体の敵を囲んだ！　少々難しいかもしれないが、慣れれば複数の敵を一気に囲むこともできる。

マルチプレイ修練所

もはやフツーのプレイでは飽きたりない人へ

エンディングを見たからといって、極めたと思うのは大間違い。本作にはまだまだたくさんの楽しみかたがある。ここで紹介するプレイに挑戦し、遊び尽くすのだ。

難易度解説

ここでは、協力して敵を倒す「王道のマルチプレイ」とは一味違った、おもしろプレイやり込みプレイを紹介する。各プレイの難易度ごとに★印でレベルをつけ、それぞれ初級編・中級編・上級編・達人編に分けた。右の修練所の決まりを守ってプレイしよう。なお修練風景として、実際にそのプレイの感想を記してあるので、そちらも参考にしてほしい。

来たれ、冒険者たち！

修練場の決まり

其之壱	各プレイに書かれているルールは必ず守らなくてはいけない
其之弐	何があっても怒らないこと
其之参	お互いに協力しあってプレイすること

初級編

初級編では、それほど下準備の必要がないプレイを集めてみた。ほかのプレイヤーとの競争プレイや、お互いに助け合って冒険を進めていく協力プレイ、ちょっと冒険から離れて楽しめる「ギル当てゲーム」などを紹介する。どのプレイから始めてもいいが、競争するなら「アイテム強奪プレイ」を、仲間との連携を高めたいなら「連携王座決定戦！」がオススメだ。

アイテム強奪プレイ

難易度★☆☆☆☆

ダンジョン内に落ちているアイテム・お金・レシピ・アーティファクトを、1ダンジョン中に誰が一番多く取れるのかを競うゲーム。対象となるものはモンスターが落とすものと、宝箱から手に入れられるものだ。

このゲームのルールは簡単で、右にあげた2点を守ればいい。そしてダンジョンをクリアした結果、アイテムの総数とお金の額がもっとも多いプレイヤーの勝ちとなる。

←アイテムの数が勝負の決め手になる。質は気にせずに、目の前に落ちているアイテムを確実に拾うようにしよう。

ルール

其之壱	落ちているものはすべて拾う
其之弐	拾ったアイテムの総数とお金の額が多いプレイヤーが勝ち

敵が消えた瞬間にBボタンを押すと取りやすいぞ

修練風景

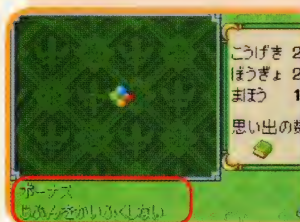
ヒトの本性を知ってしまった……。他人が開けた宝箱の中身を横取りする者、攻撃はせずにモンスターが倒れたところだけを狙う者、なかには瘴気に当たってまでアイテムを取りに行く者など、みんなやることが激しく汚い。しかし「汚い！」「卑怯！」「最低！」と、どんなにののしられても、たくさん拾った者が勝者だ。ちなみに1位のプレイヤーは、「ハイエナ」と呼ばれている。

←宝箱を開けた者が中身を取るのは難しい。そのため「誰か開けろ！」という無言の圧力が宝箱の周りを包む。

難易度 ★☆☆☆☆

あまのじゃくプレイ

わざとボーナスを無視してその最低得点を競うゲーム。そしてもっとも低ポイントのプレイヤーからアーティファクトを選ぶようにする。ただし、ゲームでは得点の高い者からしかアーティファクトを取得できない。したがって点数の低いプレイヤーはほしいアーティファクトを先に宣言しておくこと。なお、すでに取得したアーティファクトを選ばないように、巻頭のアーティファクトチェックリストで自分の持っているものを確認しておこう。

ルール

其之壱	ボーナスをわざと破り、最低得点を競う
其之弐	最低得点のプレイヤーからクリア後のアーティファクトを選択する

ボーナス条件
★ひっさつわざでてきをたおす
★ダメージをあたえる
★じぶんをかいふくしない
★ひっさつわざをつかわない

修練風景

「ボーナスを守らない」ということは、何とすばらしいことか。普段は「ボーナスは守るべきもの」という見えないルールに縛られているが、実際に「ルールは守らなくていいよ」と言われると、とても爽快な気分になる。ただ、ボーナスのポイントが低いぶん、あまりいいアーティファクトが出ないのにはちょっとまいった。

←どんなボーナスでも無視してもいいという開放感は、このうえない喜びを感じる!?

難易度 ★☆☆☆☆

連携王座決定戦!

誰か1人が起点となって魔法を放ち、ほかのプレイヤーがその魔法に連携していく。このときマジックパイルや魔法剣など、何かしらの連携に参加できないとダメだ。もちろん敵にダメージを与えなければ連携を行う意味がないので、起点のプレイヤーはまず目標とする敵を定めよう。なお、魔石を持っていないとこのプレイをするのは難しいので、たくさん持っているプレイヤーは持っていない人に分けてあげよう。

←まずは魔石を集めることから始めよう。リング系のアーティファクトで代用しても問題ない。

ルール

其之壱	誰かが魔法を放ったら、各種攻撃魔法や必殺技でそれに連携していく
其之弐	出した技で敵に必ずダメージを与えることを目標にする

修練風景

遊び感覚で楽しめばマジックパイルもうまくなるんだなあと思った。さらに敵の弱点や魔法の組み合わせも覚えられる。

ちなみに初めに魔法を唱えるのは、スカウターが表示されている者にするといい。そのプレイヤーがモンスターの弱点を宣言し、ほかのプレイヤーはその弱点を突く攻撃魔法で敵にダメージを与えるのだ。

←普通のプレイではあまり使わないグラビラやスロウガなどの魔法も使ってみよう。

巻頭のマジックパイル早見表で魔法を覚えるのだ

難易度 ★☆☆☆☆

鈍足プレイ

クリスタルケージを持つプレイヤーは移動速度が遅い。そのため、ときにはほかのプレイヤーから「早くしろ!」という目で見られることがある。こんなときにオススメなのが、この鈍足プレイ。ルールは下のとおりだ。これでみんながクリスタルケージを持つ役を体感できる。

ルール

荷物をいっぱいにして、クリスタルケージ役以外も頭に荷物を抱える

修練風景

クリスタルケージを持つ人の気持ちをみんなで分かち合える、なんとも画期的なプレイだ。みんなが荷物を運ぶので、歩くスピードが同じになり、文句をいう人もいなくなった。でも、プレイ中はなんだかみんなイライラしていたような気が……。

難易度★★☆☆☆ ギル当てゲーム

素材やレシピなどのアイテムをめぐって、仲間同士で取り合いになったことはないだろうか？　これを手軽に、さらに平和的に解決できるのが「ギル当てゲーム」だ。

やりかたは誰か1人を親に決め、親は1～4ギル（※プレイ人数によって変える）のうちいずれかの額を選んで地面に置く。次にほかのプレイヤーはそれが何ギルなのかを予想する。そして親の置いたギルの額を見事当てればギルを当てたプレイヤーが、当てられなければ親がアイテムをもらうのだ。

当たりがいなかったら、親がそのアイテムをもらえる。

遊びかた

- **其之壱** 親役のプレイヤーは1～4ギルのいずれかの額を選んで地面に置く
- **其之弐** ほかのプレイヤーは親が置いたギルが何ギルなのかを当てる

修練風景

このゲームは、アイテム取得に関して平和的に解決できるのがいい。P.100にある「アイテム強奪プレイ」のときには、あまりにも欲を見せすぎて、仲間との関係にヒビが入った。しかしこのプレイで、ケンカが起きることも少なくなり、仲よく冒険を進められたのだ。だが仲間内で、親でも子でもほとんど負けることのないプレイヤーが現れてからは状況が一変。そのプレイヤーは「さすらいのギャンブラー」と呼ばれ、恐れられた。

←みんな同じルールだから、文句を言ってはいけない。ハズれても遺恨を残さないようにしよう。

難易度★★☆☆☆ 王様プレイ

プレイヤーの誰か1人を王様として敬い、ほかのプレイヤーはその王様役が命じたことを必ず守って、冒険を進めていく。このときの王様はできるだけ偉そうに、王様でないプレイヤーは丁寧語や尊敬語で王様に話すとさらに盛り上がる。ただし、ゲームの範囲外の命令は、ケンカの原因になるので禁止だ。

ルール

- **其之壱** 誰か1人のプレイヤーを王様役にして、ほかのプレイヤーはひたすら王様の出す命令に忠実にしたがう
- **其之弐** 命令はゲーム中の範囲にとどめておこう

修練風景

あいつはいつもと違っていた。普段は仲間を助けてくれ、ミスをしたら励ましてくれる心やさしい人だったのに、王様となったら態度が豹変。「素材をくれ」「お金を献上せよ」などとわがまま放題のプレイヤーに……。普段はおとなしかっただけに、かなり怖い。もう笑顔がステキだったあいつは帰ってこないのか？

もちろん王様役のプレイヤーに逆らうことはできないから、どんなひどい命令をされようが文句は言えない。が、王様でなくなったらただの人。「明日は我が身」ということを忘れてはいけない。

←この王様は「ダンジョンをクリアするたびに何かを渡せ」と勅令を出した。

難易度★★☆☆☆ 素材交換ゲーム

「ギル当てゲーム」の変化型がこの「素材交換ゲーム」だ。これはギルではなく素材を交換するというもので、やりかたは下にあるとおり。ほしい素材をお互いに言い合い、それを含んだ3つの素材を置く。あとはお互いに1個づつ取り合えばいい。

遊びかた

交換したいプレイヤー同士が3つずつ素材を置き、互いが置いた素材のなかから1つを取り合う

ウソをついて価値の低い素材だけを並べると、嫌われるぞ

難易度★★☆☆☆ 相手のボーナスを邪魔せよ

GBAに表示されるボーナスをほかのプレイヤーたちに教えて、互いにボーナスポイントを上げないように邪魔をする。単純なゲームだが、他人との競争になるので、意外に燃える。ただし邪魔をするのが目的だからといって、直接プレイヤーを押したりするのは禁止だ。

ルール

其之壱 ダンジョンに入ったら、プレイヤーは正直にボーナスを明かすこと

其之弐 プレイヤーは、ほかのプレイヤーのボーナスポイントを下げるために邪魔をする

修練風景

プレイしていくうちに、負のオーラを感じるようになってきた。目を合わせずに「俺の邪魔をしやがって」「貴様がいなければ」などと汚い言葉をつぶやく者も。さらに進めるといつのまにやら3人で1人のプレイヤーを責めてるという、社会ではやってはいけないような行動もちらほら……。プレイ自体は確かに燃えるのだが、やりすぎると日常生活に支障をきたすかも知れないので、ご注意を。

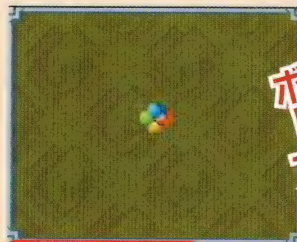
宝箱は開けさせない!

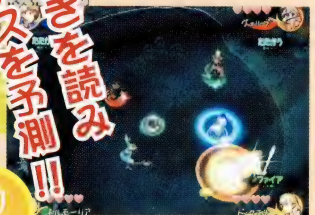
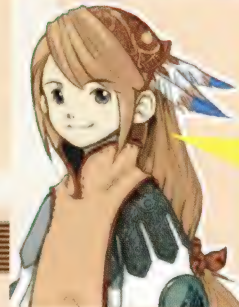
難易度★★☆☆☆ ボーナス当てゲーム

お互いにボーナスをばらさずに、プレイヤーの動きやプレイ中の会話で相手のボーナスを当てる。当たったプレイヤーに、アーティファクトの選択権やほしいアイテムを渡すなど、自分たちなりのルールをつけるとより楽しめる。なおすべてのボーナスをP.111に掲載したので、プレイ前にどんなボーナスがあるのかを知っておこう。

遊びかた

其之壱 ボーナスを行動から予測して、当てたら勝ち

其之弐 だれも当たらなければボーナスポイントで勝負

相手の動きを読みボーナスを予測!!

動きだけを見てると、モンスターにやられるよ

⬆ボーナスの行動をたまに無視するのもあり。ほかのプレイヤーをかく乱できるのだ。

難易度★★★☆☆ 仲間のピンチを救え

『FFCC』の冒険においてもっとも重要な、助け合いの精神。それを鍛えるプレイが、この「仲間のピンチを救え」だ。攻撃は魔法剣を含むマジックパイルのみ。回復は自分では行わずに必ず他人にしてもらうというルールで冒険を進める。この状態でダンジョンをクリアしていけば、おのずと助け合いの精神が養われるはずだ。

ルール

其之壱 自己回復禁止。回復は仲間にしてもらうこと

其之弐 1人だけの攻撃は禁止。攻撃はすべて合体技で行うこと(魔石が手に入るまでは通常攻撃もOK)

⬆マジックパイルがわからないなら、巻頭のマジックパイル表を見て、勉強しておこう。

回復はケアルガでするといいわね

修練風景

どのダンジョンも、序盤は魔法が出ないため先に進むのが厳しかった。しかしケアルとレイズをゲットすれば、戦闘が楽になりサクサク進められるようになってきた。いくつかのダンジョンをクリアすると、ファイラやファイガなどはお手のもの、ヘイストやストップなど、3人で出す魔法も普通に撃てるようになってきた。自分たちでも連携がよくなってきているのがわかるほどだ。

「協力」と「連携」。これが『FFCC』の醍醐味だとあらためて認識した。

つねに相手のことを考えるのだ!!

中級編

初級編はクリアできただろうか？　中級編はGBAを見ないでプレイしたり、自分の苦手なことにチャレンジしたりとプレイに制限を設けたものから、「福笑いプレイ」や「ドッペルゲンガープレイ」のように、ちょっと変わったプレイを紹介する。なかでも「ドッペルゲンガープレイ」はおバカでおもしろい。遊ぶまでに少し準備が必要だが、ぜひ一度プレイしてほしい。

水○黄門プレイ

難易度 ★★★☆☆

1人のキャラクターを3人のプレイヤーが守りながらプレイする。このとき守られるキャラクター（ご隠居様と呼ぶ）はプレイヤーが担当する必要はなく、そのキャラクターがつながっているGBAのセレクトボタンを押すだけ。こうすれば瘴気との境目から出ることがなくなるので、パーティから離れることはなくなる。あとはそのキャラクターを守りながら、ダンジョンを進んでいけばいい。

ルール

其之壱	1人（ご隠居様）のキャラクターはGBAアイコンを表示させたまま放置しておく
其之弐	残りのメンバーはご隠居様が倒されないよう護衛をすること

修練風景

ご隠居様が思ったように動いてくれないのには困った。壁に引っかかったり、せまい通路に入らなかったりと本当にワガママ（？）だ。またプレイヤーは3人なのに、実際は4人プレイだから敵の強いこと強いこと。なのにご隠居様は敵からの攻撃を受け放題。ケアルをかける身になってみろと、心のなかでひそかに思う。でもそんなご隠居様を守るのが楽しくなってきたら護衛としては一人前。助○ん、格さ○と呼ばれる日も近い!?

←広範囲攻撃を受けたらすぐケアルを。どんなにきちんと守っていても、これだけは防げない。

福笑いプレイ

難易度 ★★★☆☆

仲間との会話が少なくなってきたらこのプレイを試してみよう。地形レーダー役のプレイヤーはテレビ画面を見ずにGBA画面だけを頼りに動く。ほかのプレイヤーはGBAを見ているプレイヤーに、敵がいる位置や、アイテムの場所などを声で教えてあげるのだ。

この状態でダンジョンを探索していけば、おのずと会話が多くなってくるはず。

←周りから声で教えてあげても、画面を見られない地形レーダー役は戦闘不能になりやすい。なんとか守ってあげよう。

しっかりと声を出して教えてあげよう

ルール

其之壱	地形レーダーを担当するプレイヤーはレーダーだけを見る
其之弐	ほかのプレイヤーは声を出していろいろと情報を教える

修練風景

自分が敵に攻撃されそうになると、周りにいるプレイヤーが教えてくれた。教えてくれるのはありがたいが「そっちそっち」とか「こっちへ来い」じゃわからんだろ、普通。もっと具体的に教えてほしいところだ。そうかと思えば見当違いに剣を振っている自分をみんなは笑い出す。

こんな屈辱がありながらも福笑いやスイカ割りと同じように、実際に目隠しをしてプレイする側の方が絶対におもしろい。見えないところで何が起こっているのかわからないという緊張感がプレイヤーを刺激する。なぜだかわからないが、ヒトは目隠しをしてプレイすると興奮するようだ。

難易度★★★★☆ GBAを見ないでダンジョンを探索

GBAを使って遊べるのが醍醐味の本作を、あえて活用しないで楽しんでみる。GBA画面を見ないということは、コマンドリストや装備の変更はもちろんのこと、アイテムの交換などのメニューも使えないのだ。

ルール

ダンジョンに入ってから、クリアするまでGBA画面に表示される情報を見ない

修練風景

「失って初めて、なくしたものの大切さに気づく」とよく言われるが、このプレイではまさにそれを身をもって体験した。アイテム交換やコマンドリストの変更など、今まで簡単にできていたことが突然できなくなるというのはなんと不便なのだろうか。人生についても考えさせられる、ちょっぴり高尚なプレイだ。

⬆ボーナスを確認することもできないので、ダンジョンクリア後のポイントがやたら低くなることがある。

難易度★★★★☆ 自分の苦手なプレイにチャレンジ

種族の弱点となるところをあえて前面に出してプレイするのが、このプレイだ。したがって物理攻撃全般が苦手なクラヴァットやユークは武器での攻撃を、魔法攻撃が苦手なリルティやセルキーは、魔法を使って攻撃をすること。

ルール

其之壱 クラヴァットとユークは武器攻撃のみ

其之弐 リルティとセルキーは魔法攻撃のみ

⬆アーティファクトは、苦手な部分を成長させられるものを取ろう。

いつもとは違った役割になるのでかなり新鮮よ

難易度★★★★☆ ドッペルゲンガープレイ

「ドッペルゲンガープレイ」とは同じデザインのキャラクターを4人集めて遊ぶ方法。このため自分の操っているキャラクターがわかりにくくなり、いままでとは違った楽しさを味わうことができるのだ。1つのセーブデータに同じデザインのキャラクターを作ることはできないが、以下のようにすればそれが可能になる。準備が整ったらレッツプレイ！

⬅もともとセーブデータにいたキャラクターとゲストが3人。全員ゲストだと出発できない。

遊ぶまでの手順

4つのセーブデータを用意し、それぞれのセーブデータに同じ種族、同じデザインのキャラクターを作る。 ▶ 「ともだちを呼ぶ」でひとつのメモリーカードにキャラクターを集める。 ▶ 「オプション」で「ポジションマーク表示」をOFFにし、プレイヤーの足下に出るマーカーを消す。 ▶ **プレイ開始！**

修練風景

初めはそれほど混乱することもないが、一度にたくさんのモンスターと戦うとだんだんとわからなくなってきた。このとまどい感が「ドッペルゲンガープレイ」の魅力なのか!?　ちなみに4人とも同じ顔をしているので、モンスターをだませないだろうかとプレイ前は考えていた。しかしさすが（？）はモンスター。頭がいいのか悪いのか、まったくもってだますことはできず、自分の体を傷つけたプレイヤーには、正確に報復の攻撃を行ってきた。結局だまされたのは自分たちだけだったりするのが、少し悲しかった。

⬆画面全体に広がる魔法を使うと一気にわからなくなる。

自分の操っているキャラクターを見極めるのだ!!

上級編

あえて厳しいルールを自分に課してプレイする、それが上級編だ。「たたかう」のみでモンスターと戦ったり、ボーナスを破らずにダンジョンをクリアしたりと、そのルールはかなりキツイものがそろっている。上級編のプレイは、プレイヤーが集まればすぐにできるものばかりなので、友人や家族、恋人同士などで集まり、その難しさを体験してみてほしい。

難易度★★★★☆ 単細胞プレイ

魔法を使わずにコマンドの「たたかう」のみで戦うプレイ。回復は好物のみで魔法は使わない。マジックパイルや魔法剣なども使わないこの厳しい制約で、どこまでプレイできるのか試してみよう。

ルール

其之壱	攻撃方法は「たたかう」のみ
其之弐	回復は食べ物だけで行う

修練風景

ルール上、ケアルやレイズが使えないので、やはり回復が厳しくなる。「フェニックスのお」1つで2人を回復するというような、ひもじいときもあった。しかしこのプレイのおかげで頭を使って戦えるようになったのだ。たとえば敵をおびき寄せて必ず4対1の状況を作り出したり、攻撃→移動→攻撃といったヒットアンドアウェイを使ったりなど、状況を有利にする戦いかたが身についた。

難易度★★★★★ 遵法プレイ

通常、ボーナスは多少破ってもしかたがないもの。だが、それをいっさい破らずにプレイするのがこの遵法プレイだ。しっかり守っている分だけダンジョンクリア後に表示されるボーナスのポイントが上がり、その結果効果の高いアーティファクトが出るようになるはずだ。

ルール

ボーナスに違反するようなことはいっさいしない

修練風景

このプレイでは特に「ダメージをうけない」がきつかった。でも、このときは仲間が自分の前に立って敵からの攻撃を防いでくれたり、敵をおびき寄せてくれたりと助けてくれた。もちろんほかのプレイヤーが困っていれば、逆に助けてあげることも。そう、このプレイでは、助け合うという大切なことを再認識できるのだ。ちなみにこのあとに初級編の「相手のボーナスを邪魔せよ」をプレイすると、学んだことをすぐに忘れるので要注意。

守れない者は即刻退場！

難易度★★★★★ ボーナスポイント100

クリア後に表示されるボーナスのポイントを、100ピッタリにすることをめざしてプレイする。ただし表示されるボーナスのうち「～ない」というものは、100ポイントから始まるので何もしないでダンジョンをクリアするとすぐに100を狙えてしまう。この「～ない」と表示されたプレイヤーは必ずなんらかの行動をすること。

ルール

其之壱	100ピッタリをめざしてボーナスポイントを調整しながらプレイする
其之弐	100に近い人からクリア後のアーティファクトを選ぶ権利が与えられる

←100をオーバーしたと感じたなら、あえてボーナスを破る行動をとることも大事になる。

修練風景

結論から言うと100をめざすのはかなり難しい。普段は高得点をめざすことしか考えていないため、とにかくボーナスさえ守っていればよかった。しかしこのプレイは、ボーナスを守ったり、破ったりしながら100に調整しないといけないからだ。なお「～ない」のボーナスのときは比較的に簡単だが、そうでないボーナスのときは厳しい。ちなみに4人が100以上のポイントを出すと、そのダンジョンで効果の高いアーティファクトが出ることが多かった。

うまく狙えば……

「100」を狙うのは簡単！？

難易度★★★☆☆ GBAを見ないでダンジョンを探索

GBAを使って遊べるのが醍醐味の本作を、あえて活用しないで楽しんでみる。GBA画面を見ないということは、コマンドリストや装備の変更はもちろんのこと、アイテムの交換などのメニューも使えないのだ。

ルール

ダンジョンに入ってから、クリアするまでGBA画面に表示される情報を見ない

修練風景

「失って初めて、なくしたものの大切さに気づく」とよく言われるが、このプレイではまさにそれを身をもって体験した。アイテム交換やコマンドリストの変更など、今まで簡単にできていたことが突然できなくなるというのはなんと不便なのだろうか。人生についても考えさせられる、ちょっぴり高尚なプレイだ。

⬆ボーナスを確認することもできないので、ダンジョンクリア後のポイントがやたら低くなることがある。

難易度★★★☆☆ 自分の苦手なプレイにチャレンジ

種族の弱点となるところをあえて前面に出してプレイするのが、このプレイだ。したがって物理攻撃全般が苦手なクラヴァットやユークは武器での攻撃を、魔法攻撃が苦手なリルティやセルキーは、魔法を使って攻撃をすること。

ルール

其之壱 クラヴァットとユークは武器攻撃のみ

其之弐 リルティとセルキーは魔法攻撃のみ

⬆アーティファクトは、苦手な部分を成長させられるものを取ろう。

いつもとは違った役割になるので かなり新鮮よ

難易度★★★★☆ ドッペルゲンガープレイ

「ドッペルゲンガープレイ」とは同じデザインのキャラクターを4人集めて遊ぶ方法。このため自分の操っているキャラクターがわかりにくくなり、いままでとは違った楽しさを味わうことができるのだ。1つのセーブデータに同じデザインのキャラクターを作ることはできないが、以下のようにすればそれが可能になる。準備が整ったらレッツプレイ!

⬅もともとセーブデータにいたキャラクターとゲストが3人。全員ゲストだと出発できない。

遊ぶまでの手順

4つのセーブデータを用意し、それぞれのセーブデータに同じ種族、同じデザインのキャラクターを作る。
▶
「ともだちを呼ぶ」でひとつのメモリーカードにキャラクターを集める。
▶
「オプション」で「ポジションマーク表示」をOFFにし、プレイヤーの足下に出るマーカーを消す。
▶
プレイ開始!

修練風景

初めはそれほど混乱することもないが、一度にたくさんのモンスターと戦うとだんだんとわからなくなってきた。このとまどい感が「ドッペルゲンガープレイ」の魅力なのか!? ちなみに4人とも同じ顔をしているので、モンスターをだませないだろうかとプレイ前は考えていた。しかしさすが(?)はモンスター。頭がいいのか悪いのか、まったくもってだますことはできず、自分の体を傷つけたプレイヤーには、正確に報復の攻撃を行ってきた。結局だまされたのは自分たちだけだったりするのが、少し悲しかった。

⬆画面全体に広がる魔法を使うと一気にわからなくなる。

自分の操っているキャラクターを見極めるのだ!!

上級編

あえて厳しいルールを自分に課してプレイする、それが上級編だ。「たたかう」のみでモンスターと戦ったり、ボーナスを破らずにダンジョンをクリアしたりと、そのルールはかなりキツイものがそろっている。上級編のプレイは、プレイヤーが集まればすぐにできるものばかりなので、友人や家族、恋人同士などで集まり、その難しさを体験してみてほしい。

難易度★★★★☆ 単細胞プレイ

魔法を使わずにコマンドの「たたかう」のみで戦うプレイ。回復は好物のみで魔法は使わない。マジックパイルや魔法剣なども使わないこの厳しい制約で、どこまでプレイできるのか試してみよう。

ルール

其之壱 攻撃方法は「たたかう」のみ

其之弐 回復は食べ物だけで行う

修練風景

ルール上、ケアルやレイズが使えないので、やはり回復が厳しくなる。「フェニックスのお」1つで2人を回復するというような、ひもじいときもあった。しかしこのプレイのおかげで頭を使って戦えるようになったのだ。たとえば敵をおびき寄せて必ず4対1の状況を作り出したり、攻撃→移動→攻撃といったヒットアンドアウェイを使ったりなど、状況を有利にする戦いかたが身についた。

守れない者は即刻退場！

難易度★★★★★ 遵法プレイ

通常、ボーナスは多少破ってもしかたがないもの。だが、それをいっさい破らずにプレイするのがこの遵法プレイだ。しっかり守っている分だけダンジョンクリア後に表示されるボーナスのポイントが上がり、その結果効果の高いアーティファクトが出るようになるはずだ。

ルール

ボーナスに違反するようなことはいっさいしない

修練風景

このプレイでは特に「ダメージをうけない」がきつかった。でも、このときは仲間が自分の前に立って敵からの攻撃を防いでくれたり、敵をおびき寄せてくれたりと助けてくれた。もちろんほかのプレイヤーが困っていれば、逆に助けてあげることも。そう、このプレイでは、助け合うという大切なことを再認識できるのだ。ちなみにこのあとに初級編の「相手のボーナスを邪魔せよ」をプレイすると、学んだことをすぐに忘れるので要注意。

難易度★★★★★ ボーナスポイント100

クリア後に表示されるボーナスのポイントを、100ピッタリにすることをめざしてプレイする。ただし表示されるボーナスのうち「〜ない」というものは、100ポイントから始まるので何もしないでダンジョンをクリアするとすぐに100を狙えてしまう。この「〜ない」と表示されたプレイヤーは必ずなんらかの行動をすること。

ルール

其之壱 100ピッタリをめざしてボーナスポイントを調整しながらプレイする

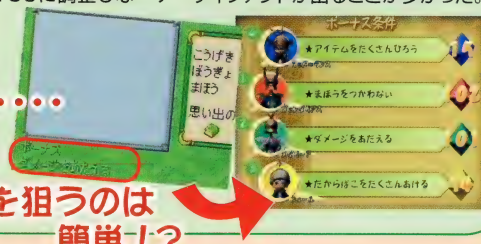
其之弐 100に近い人からクリア後のアーティファクトを選ぶ権利が与えられる

⬅100をオーバーしたと感じたなら、あえてボーナスを破る行動をとることも大事になる。

修練風景

結論から言うと100をめざすのはかなり難しい。普段は高得点をめざすことしか考えていないため、とにかくボーナスさえ守っていればよかった。しかしこのプレイは、ボーナスを守ったり、破ったりしながら100に調整しないといけないからだ。なお「〜ない」のボーナスのときは比較的に簡単だが、そうでないボーナスのときは厳しい。ちなみに4人が100以上のポイントを出すと、そのダンジョンで効果の高いアーティファクトが出ることが多かった。

達人編

最後に紹介する3つのプレイは、きわめて難しいものばかり。かけ声をかけずにマジックパイルをする、回復なしでダンジョンをクリアする、アイテム・アーティファクトを取らずにプレイするなど、並のプレイヤーならできないことだらけだ。しかしこれらをクリアすれば、『FFCC』マスターといっても過言ではない。仲間同士で協力し、難関突破をめざすのだ。

難易度★★★★★★ 目で語れ、耳をすませろ

話し合いながら仕掛けを解き、声を合わせてマジックパイルする。このように本作は声を出しながらプレイするのが醍醐味である。だがここではあえて言葉を封じ、無言でプレイをしてみよう。

ルール

おしゃべり禁止。アイコンタクトだけでプレイヤーの意志を伝達せよ

修練風景

初めに言わせてもらうと、目で何を言っているのかはわからなかった。でも古くから「目は口ほどにものをいう」と言うように、もっとプレイすればわかりあえる日が、いつか来るかもしれない。

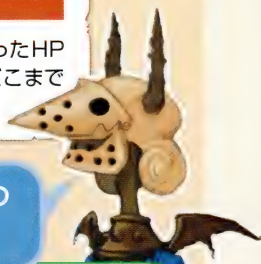
プレイ中は4人集まっているのにもかかわらず会話が一切なく、かなり静か。さらにちらちらと目を合わせて、笑ったり怒ったりしている姿はかなり不気味。周りからは徐々に人がいなくなっていった……。

難易度★★★★★★ 回復なしのノンストップブレイ

タイトルどおり、このプレイでは「回復をしない」ことをルールにして進んでいく。もちろん食べ物やケアルを使っての回復は禁止だ。さらに、何もしないでいると自動的に回復する、自然回復も利用してはいけない。この状態でどこまで行けるのかをチャレンジする。舞台は、全ダンジョン中最長の「コナル・クルハ湿原」や毒にかかりやすい「キノコの森」などがオススメだ。

ルール

食べ物やケアルといったHP回復なしのプレイでどこまで行けるかを試す

自然回復を待つプレイもダメだ

修練風景

挑んだ場所はオススメとしてあげた「コナル・クルハ湿原」の3周目。わかってはいたが、回復がないと非常に厳しい戦いを強いられることとなった。ここは「できるかぎりのことをやるしかない」と思い、考えついたのが2つの案だ。1つは弾を発射できる武器でできるだけ遠くから敵を攻撃すること、もう1つは敵の攻撃に合わせた耐性を装備することだ。こうすることで多少は生き長らえることができた。

多少面倒かも知れないが、ダンジョンごとに戦いかたや防具・アクセサリの選択を変えていった方がいい。ちなみにわれらがキャラバンは、ベヒーモスとダークプリンに囲まれたところで力つきてしまった。

⬆3周目のモンスターともなると、一発の攻撃でハートが3つ、4つも減ってしまうことがある。食べ物かケアルがほしい!

難易度★★★★★★ 根性プレイ

これが最後に紹介するプレイ。ルールは単純で、武器・アーティファクトを取らずにどこまでいけるかを挑戦するというもの。つまり初期能力のキャラクターがどこまで通用するかを試すということだ。

ルール

装備変更・アーティファクトなしでいけるところまでいく

どこまでできるか? 限界にチャレンジだ!

修練風景

挑んだパーティはリルティ2人とユーク2人の4人。初めはみんな緊張しつつも「やってやるぞ!」という気迫がみなぎっている。1年目は余裕でクリア。何とも幸先がいい。

2年目は順調とは言えないものの、「ゴブリンの壁」「ジャック・モキートの館」「ティダの村」をクリア。初期装備のままではさすがに厳しくなってきたが、なんとかクリアできた。

3年目。限界はこの年だった。場所は「ヴェオ・ルボ水門」の次に訪れた「セレパティオン洞窟」。そこのブレイザビートルとの戦いで、次々と仲間が倒れていく。残ったのは瀕死のリルティ1人。撤退しようと思い、敵に背中を見せた瞬間、カギ爪がリルティを引き裂いた。

初期装備ではかなりきついが、思ったよりは進められた。だがまだまだ先に行けそうだったので再チャレンジを約束して、お開きとなった。

ついに力尽きた・・・

冒険にまつわる数々の疑問を解き明かす

世界にはたくさんの謎があり、私はそれを解き明かすために日々研究を続けている。今までに解き明かした謎は、耐性やマジックパイルの効果といった戦いに関するものから、「こうぶつ」値の上がりかたといったものまでいろいろだ。そのなかからいくつかを紹介しよう。

盗まれるアイテムの法則性

しましま盗賊団には好き嫌いがあるのだろうか？

盗まれる確率を調べる

ワールドマップ移動中に、アイテムをしましま盗賊団に盗まれるイベントが起きることがある。この盗賊団は食べ物や素材など以下の17個のアイテムのうちどれかを盗んでいく（盗まれないときもある）。そこで17個のアイテムのなかで、どのアイテムがもっとも盗まれやすいのかを検証してみた。検証方法は、盗まれる可能性のあるアイテムを各3つ所持した状態で移動し、イベントを発生させる。これを100回試して盗まれたものの傾向を割り出した。

注 盗まれるアイテム一覧

- しましまリンゴ
- すずなりチェリー
- にじいろブドウ
- ほしがたにんじん
- ひょうたんいも
- まんまるコーン
- どう
- てつ
- ミスリル
- きん
- ぎん
- どうのかけら
- てつのかけら
- ガラスだま
- ルビー
- ひすい
- こんごうせき

結果 食べ物が盗まれやすい

右表を見ると「にじいろぶどう」が16回ともっとも多く、次いで「ほしがたにんじん」が15回、「しましまリンゴ」が12回と食べ物が盗まれるものの上位を占めている。食べ物が盗まれた回数を数えると全部で65回と、6割以上の確率で食べ物が盗まれたということがわかった。また確率は低いものの高価な「ミスリル」も盗まれることもある。この結果から、素材を持ってワールドマップを移動するときは、食べ物を持っておく方が安全ということがわかった。

結論

食べ物をたくさん持って、素材が盗まれるのを防ぐのだ。

▶盗まれたもの

品目	盗まれた回数
にじいろブドウ	16
ほしがたにんじん	15
しましまリンゴ	12
すずなりチェリー	9
まんまるコーン	9
てつのかけら	6
ガラスだま	5
ひょうたんいも	4
ミスリル	4
ぎん	4
どう	3
どうのかけら	3
ひすい	3
こんごうせき	3
きん	2
てつ	1
ルビー	1

□食べ物 □素材

食「こうぶつ」の謎を追え

好物度を表すバーをすべて黄色にできるのだろうか？

食べかたによる変化を調べる

まずメニューに表示される「こうぶつ」について知っておいてほしいことが3つある。1つ目は食べ物を食べると、「こうぶつ」の好物度が上がること。2つ目は、食べ物を1つ食べるごとに別の食べ物のバーが減ること。3つ目は「こうぶつ」のバーは3色で表示されており、嫌いな物は紫色、普通の物は青色、好きな物は黄色で表示されることだ。この食べ物の基本をふまえて、バーがもっとも短い紫色のときに、バーを満タン（もっとも好きなもの）にするには何個の食べ物を食べればいいかを調べる。

検証方法はクラヴァットを使い、もっとも嫌いな食べ物1種類を食べ続けるのと、「こうぶつ」に表示される8種類の食べ物を順番にまんべんなく食べるのとで、どちらが早くバーが満タンに到達するのかを見る。

結果 まんべんなく食べよう

1種類を食べ続けた場合、58個食べるとバーが満タンになった。一方、全種類を順番に食べ続けた場合は、満タンになるまでに12個、ほかの7種類の食べ物も合わせると全部で96個の食べ物が必要になった。このとき、1種類の食べ物を58個食べたときにはほかのバーがすべて下がっていたが、全種類の食べ物を96個食べたあとは、すべてのバーが満タンになっていたのだ。このことから食べ物はまんべんなく食べた方がいいということがわかる。

すべてのバーが満タンに。これならどの食べ物でも、体力が大きく回復する。

食べるものの種類と好物度の上昇率

	一種類食べる	全種類食べる
1段階 ➡ 2段階	1個	2個
2段階 ➡ 3段階	2個	4個
3段階 ➡ 4段階	3個	5個
4段階 ➡ 5段階	8個	6個
5段階 ➡ 6段階	18個	7個
6段階 ➡ 7段階	28個	8個
7段階 ➡ 8段階	38個	9個
8段階 ➡ 9段階	48個	10個
9段階 ➡ MAX	58個	12個

結論

まんべんなく
食べればすべて
好きな状態になる。

耐 耐性の重要性を知る

防具やアクセサリは耐性付きを選ぶべきか？

耐性を変えて戦ってみる

防具やアクセサリには「炎耐性＋1」や「雷耐性＋1」などのように、ステータス異常になる攻撃を受けても、それを防ぐ耐性が付いているものがある。耐性は最小で+1、最大で+3まで上げることができる。ただし、+3まで上げるには、鎧とアクセサリに加えてそれぞれの種族ごとの防具である盾やベルトなどを装備する必要があることを覚えておこう。

ここでは、通常の敵とボスからそれぞれステータス異常にされる攻撃を受けて、+1〜+3の耐性にどれほどの差があるのかを検証する。調べていく耐性は雷耐性と石化耐性（石化耐性は+2まで）で、前者はセレパティオン洞窟のエレキクラゲとリバーベル街道のボスであるジャイアントクラブから、後者はセレパティオン洞窟のコカトリスとライナリー砂漠のボスであるアントリオンから攻撃を受けてみることにする。

ボス戦で動きを止められなければ、連続してダメージを受けなくなるのだ。

結果 耐性は非常に有効である

雷耐性も石化耐性も+1以上なら通常の敵からステータス異常を受けなかった。だがボスの攻撃では、+2以上の耐性を持っていないとステータス異常を防げなかった（+2と+3の違いに変化はなし）。したがって耐性は、通常の敵なら+1を、ボスとの戦いなら+2がいいということになる。ちなみに耐性の数値（+1や+2）によりダメージ量が軽減されることはなかった。そのため耐性は、ステータス異常になるかならないかの違いだということもわかった。

敵による耐性度の有効度

	雷耐性0	雷耐性＋1	雷耐性+2〜3
エレキクラゲ	気絶する	気絶しない	気絶しない
ジャイアントクラブ	気絶する	気絶する	気絶しない

	石化耐性0	石化耐性＋1	石化耐性+2
コカトリス	石化する	石化しない	石化しない
アントリオン	石化する	石化する	石化しない

結論

耐性は非常に重要。
ボス戦では耐性を
＋2にしておくのだ。

稼 高価なアイテムが眠る場所はどこだ

どのダンジョンが一番稼げるのだろう?

手に入れたものを比較する

各ダンジョンでどんなレシピや素材を手に入れられるかを、実際にダンジョンを回って調べる。検証条件は下記のとおりで、3周目のダンジョンを3回ずつ回り拾得物の傾向を探る。

注 検証条件

- 各ダンジョンの3周目を3回ずつ回る
- すべての敵を倒し、すべての宝箱を開ける
- 4人プレイで行う
- 魔石・フェニックスのお・食べ物は除外する

結果 目標を持って挑もう

ダンジョンで取得できるアーティファクトやアイテムは、訪れる場所によって変わることがわかった。特に素材は大きく変わり、たとえば強力な武器を作る際に必要な「オリハルコン」がほしいなら、コナル・クルハ湿原に行けばいいことがわかる(下表参照)。また今回の検証により、レシピやアーティファクトは宝箱から取れることが多く、素材は敵が落とすことが多いということもわかった。これらのことから考えるとダンジョンを訪れる際は、「アーティファクトを集める」「素材を手に入れる」などの目標を決めてから挑むといいだろう。

一度アーティファクトを落とした敵は、再度訪れても、落とすことが多かった。

ダンジョンごとに取得できたお金と主なアイテム

ダンジョン名	お金(平均)	レシピ	アーティファクト	素材
リバーベル街道	2016G	ゆうきのぶき/ミスリルのよろい×2/てつのカブト×2/てつのベルト/ミスリルのたて/ミスリルのかぶと/ミスリルのベルト/れいきのさいく/ほのおのさいく×2	フレイムタン/アイスブランド/イカサマダイス/けんじゃのつえ/メイジスタッフ/ルーンのベル/くろずきん/ワンダーバングル×2/モーグリポケット/アースペンダント×2	グリフォンのはね×3/てつ/ミスリル×3
ゴブリンの壁	4473G	しょうりのぶき×3/ちからのぶき×3/たつじんのぶき×2/ミスリルのよろい×2/せいなるたて×3/ほのおのこて/ときのカブト×2/でんきのベルト/ちえのひでん×2	アイスブランド×2/さすけのかたな/けんじゃのつえ×2/メイジスタッフ/ワンダーバングル×3/モーグリポケット×2/アースペンダント	かみなりだま×2/こんごうせき/ケルベロスのキバ×5/ダイヤのもと×2/ひすい/ホワイトシルク×5/ミスリル×5/ルビー
キノコの森	2723G	ちからのぶき/たつじんのぶき/ミスリルのよろい×2/せいなるたて/きんのこて×2/ミスリルのかぶと/きよめのベルト×3/あくまグッズ×5/まおうグッズ	フレイムタン/さすけのかたな/イカサマダイス/けんじゃのつえ/クリスナイフ×2/くろずきん/ワンダーバングル×2/モーグリポケット	きん/ダイヤのもと×2/てんしのなみだ/ひすい×5/プチクリスタル/ミスリル×3/ルビー×4
カトゥリゲス鉱山	1076G	どうのよろい×2/ほのおのさいく×4/でんきのさいく×2/はやさのしょ×2	フレイムタン/アイスブランド/グリーンベレー/ぎんのうでわ/クリスナイフ×2/ぎんぶちめがね×3/アースペンダント×3	かみなりだま×4/きらきらのかけら×2/コカうろこ×3/こんごうせき×2/てつ×7/てつのかけら×2/ひんやりゼリー×3/マグマいわ/ミスリル×9
ジャック・モキートの館	4037G	おんなのこグッズ×2	えんげつりん/トールハンマー/きばのおまもり/ノアのリュート/キャンディリング/ダークマター/エルフのマント×2/ワンダーバングル/ムーンペンダント×3	きいろいはね×5/ぎん×2/クアールのヒゲ/こんごうせき×6/せいすい×5/プチクリスタル×2/ミスリル×6/ルビー
ティダの村	7066G	ちからのぶき×3/ほのおのよろい×3/きよめのよろい×2/れいきのたて×2/まほうのたて/れいきのカブト/かぜのベルト/ほのおのさいく×2/てんしグッズ×7	きばのおまもり×3/けんじゃのつえ/メイジスタッフ/エルフのマント/ワンダーバングル×2/モーグリポケット×2	こんごうせき×2/ざっくりカマ×3/ダイヤのもと×6/はぐるま×3/ひすい×3/プチクリスタル×5/マグマいわ×8/ミスリル×4/ルビー×3/ワームアンテナ×2
ヴェオ・ル水門	3656G	—	オーガキラー/マスカレイド/オニオンソード/あかいくつ×2/ダークマター/チキンナイフ×2/ねずみのしっぽ/ブリザドリング×3	グリフォンのはね/ひんやりゼリー×2
セレパティオン洞窟	5548G	たつじんのぶき×2/ときのよろい/ミスリルのたて/でんきのたて/でんきのこて/ミスリルのカブト/ミスリルのベルト/でんきのベルト/ひかりのリング	パワーリスト×3/ルーンのベル/フェアリーリング×2/ねずみのしっぽ×3/サンダーリング×2/ムーンペンダント	かみなりだま×9/がちがちこうら/ギガースのツメ×7/コカうろこ×7/こんごうせき×7/ミスリル×2
デーモンズ・コート	8570G	ゆうきのぶき/ちからのぶき/しょうりのぶき/ブランドメガネ×2	マスカレイド/きんのかみかざり/チキンナイフ/チョコボポケット/メイジスタッフ/ねずみのしっぽ×2/きょじんのこて×2/ノアのリュート/ムーンペンダント	こんごうせき×7/クアールのヒゲ/せいすい×3/ミスリル×6
コナル・クルハ湿原	20544G	ちからのぶき/でんせつのぶき×7/きよめのよろい×2/ダイヤのよろい×2/ダイヤのたて×3/ダイヤのこて/ダイヤのかぶと×2/ダイヤのベルト/りゅうのたましい×3	トールハンマー/きょじんのこて/ノアのリュート/アルテマのしょ/チキンナイフ/くまちゃん/ケアルリング×2	いにしえのひやく×9/オリハルコン×5/かみなりだま×2/こんごうせき×4/ざっくりカマ×2/ダイヤのもと×14/ひんやりゼリー×5/ミスリル×5
レベナ・テ・ラ	10233G	せいなるよろい×2/きよめのよろい/あおいあみひも×4/しろいあみひも/まどうしょ/だいまどうしょ×3	えんげつりん/きょじんのこて/きんのかみかざり×2/チキンナイフ/くまちゃん/ゴブリンポケット/スターペンダント	いにしえのひやく×3/エンジェルダスト×2/ケルベロスのキバ×2/さたんのつめ×2/せいすい×2/ダイヤのもと×8/はぐるま×5/ホワイトシルク/ミスリル×3
キランダ火山	6133G	しょうりのぶき×2/たつじんのぶき/ほのおのよろい×3/ダイヤのよろい×5/ほのおのたて/ほのおのこて×2/いやしグッズ×2/きあいグッズ	ねじりはちまき/ちからだすき/あかいくつ×2/チキンナイフ/くまちゃん/ファイアリング×2	いにしえのひやく/オーガのキバ×3/がちがちこうら×2/クアールのひげ×2/ダイヤのもと×2/てんしのなみだ×5/マグマいわ×2/ミスリル/ようせいのなみだ×5
ライナリー砂漠	12108G	ちからのぶき/しょうりのぶき×2/でんせつのぶき×4/ダイヤのよろい×3/れいきのさいく/でんきのさいく/しんどけいざいく/ゴーグルぎじゅつ×2/ブランドゴーグル	アイスブランド×2/オーガキラー/アルテマのしょ/きんのかみかざり×2/ワンダーバングル/くまちゃん×2/ゴブリンポケット×3	オリハルコン×4/かみなりだま/キマイラのツノ×3/さぼてんのはな/ズーのくちばし×4/ダイヤのもと×2/はりいっぽん×5

宝 ボスが持つ財宝の変化

ボーナスポイントの高低でボスが落とすアイテムは変わるのか?

ボスが落とすアイテムを調べる

ダンジョンのボスは、アーティファクトを基本としてレシピや素材など、4つのアイテムを持っている。これらのアイテムは同じ周回数のボスを倒しても、クリア時のボーナス得点の合計により取得できるものが変わるのだ。

ここでは3周目のダンジョンを各10回ずつ回り、ボーナスの合計得点の高低で、取得できるアーティファクトや素材にどれだけ違いが出てくるのかを調べていく。

ボーナスが高いほど、高価なアイテムが手に入るなら、戦いかたも変わってくる。

注 検証条件

- 4人プレイで行う
- 各ダンジョンの3周目のボスを3回ずつ倒す
- 合計ポイントの高さを、低(100ポイント以下)・高(101ポイント以上)にわけてその影響を調べる

注 ボーナスポイントの法則性

- ボーナスポイントは、「ものをひろわない」などの「〜ない」というボーナスは初期値100から減点されていく方式で、その他のボーナスは初期値ゼロから加点されていく方式で計算される

注 ボーナス一覧

- アイテムをたくさんひろう
- おかねをたくさんひろう
- がったいこうげきでてきをたおす
- ひっさつわざでてきをたおす
- まほうでてきをたおす
- たからばこをたくさんあける
- ダメージをあたえる
- なぐりこうげきにたえる
- まほうこうげきにたえる
- ダメージをうけない
- まほうをつかわない
- ひっさつわざをつかわない
- たたかうでてきをたおさない
- じぶんをかいふくしない
- ものをひろわない

ボーナスの高低による取得できた主なアーテイファクト

ダンジョン名(ボス名)	ボーナス低(100以下)	ボーナス高(101以上)
リバーベル街道(ジャイアントクラブ)	イカサマダイス/メイジスタッフ/ワンダーバングル/ミスリル	ふるびたけん/オリハルコン/でんせつのぶき/さすけのかたな/フレイムタン/くろずきん/イカサマダイス/ミスリル
ゴブリンの壁(ゴブリンキング)	トールハンマー/あかいくつ/アライのメット/いにしえのひやく	のろいのつえ/ガラティーン/ワンダーバングル/ノアのリュート/えんげつりん/ダイヤのベルト/いにしえのひやく/あかいくつ
キノコの森(モルボル)	さすけのかたな/タマのすず/ワンダーバングル/いにしえのひやく	モルボルのたね/メイジスタッフ/アースペンダント/モーグリポケット/ダイヤのよろい/あしゅら/さすけのかたな/タマのすず
カトゥリゲス鉱山(オークキング)	さすけのかたな/タマのすず/ワンダーバングル/でんせつのぶき	さすけのかたな/タマのすず/メイジスタッフ/ラストポケット/オークベルト/オニオンソード/アメノムラクモ
ジャック・モキートの館(ギガースロード)	アイスブランド/けんじゃのつえ/チョコボポケット/ムーンペンダント	でんせつのとり/げっかびじん/ロードガウン/マスカレイド/ワンダーバングル/ムーンペンダント/オリハルコン
ティダの村(アームストロング)	きょじんのこて/フレイムタン/ワンダーバングル/いにしえのひやく	まのほうし/とうぞくのごくい/でんせつのぶき/チョコボポケット/ワンダーバングル/ルーンのベル/フレイムタン/いにしえのひやく
ヴェオ・ル水門(ゴーレム)	ちからだすき/ワンダーワンド/ねずみのしっぽ/ムーンペンダント	グリーンスフィア/ブリザドリング/トウテツパターン/ノアのリュート/ダイヤのよろい/オリハルコン/ねずみのしっぽ/ワンダーワンド
セレパティオン洞窟(ケイブウォーム)	さすけのかたな/クリスナイフ/くろずきん/ダイヤのよろい	だいちのよろい/まもりのゆびわ/オーガキラー/サンダーリング/かぜのけっしょう/ダイヤのよろい/クリスナイフ/きんのかみかざり
デーモンズ・コート(リザードマンキング)	きょじんのこて/ルーンのベル/ワンダーバングル/ムーンペンダント	おうのうろこ/イージスのたて/ダイヤのたて/ダイヤのこて/ダークマター/オリハルコン/ルーンのベル/ムーンペンダント
コナル・クルハ湿原(ドラゴンゾンビ)	オーガキラー/きんのかみかざり/くまちゃん/スターペンダント	ドラゴンのきば/つきのぶき/アルテマのしょ/レイズリング/ケアルリング/クリスナイフ/くまちゃん/オーガキラー
レベナ・テ・ラ(リッチ)	マスカレイド/クリスナイフ/エルフのマント/スターペンダント	まかいのオーブ/やみのぶき/きんじゅのしょ/リボン/ノアのリュート/オリハルコン/エルフのマント/マスカレイド
キランダ火山(鉄巨人)	トールハンマー/あかいくつ/チキンナイフ/スターペンダント	マサムネ/レッドアイ/てんかいのぶき/でんせつのぶき/ルーンのベル/ワンダーワンド/スターペンダント/チキンナイフ
ライナリー砂漠(アントリオン)	イカサマダイス/ダークマター/エルフのマント/ゆうしゃのぶき	さばくのきば/アルテマのしょ/サンペンダント/クリスナイフ/ダイヤのよろい/ワンダーバングル/ダークマター/イカサマダイス

結果 ボーナスは大きく影響する

ボーナスのポイントが高いときほど、効果の高いアイテムが出現した。ただしポイントが高いときでも、低いときに出現したアイテムが出ることもあり、ボーナスが高いからといって必ずしも効果の高いアイテムが出るわけではなかった。一方、ポイントが低いときには、一定のアーティファクトやアイテムしかでないこともわかった(右表参照)。これらのことから、ボーナスは高得点を狙うといいことがわかる。

なおボーナスで高得点を狙うコツは、ダンジョンに入り直してでも「〜ない」というボーナス内容にするということ。「〜ない」というボーナスは初期値100から計算されていくため、きちんと守ればそれだけで100ポイント入る。3人集まれば、300ポイントにもなるのだ。

ボスは「ダイヤのたて」や「でんせつのとり」などのレシピや素材を持っていたこともあった。

ボーナスのポイントが低いときには、+3くらいのアーティファクトしか出現しなかった。

結論

貴重なアイテムを入手するにはボーナスで高得点を出すこと。

マジックパイルの5つの謎

どのような組み合わせが有効なのか

ラ系とガ系の違い

ファイラやブリザラなどのラ系と、ファイガやブリザガなどのガ系の魔法の効果範囲は、ラ系はせまく、ガ系は広いと目に見えてわかる。しかしそれら2つの系統は、効果やダメージがどれほど違うのかがわかりにくい。そこで「まほう」の値が50のユーク2人で、ラ系とガ系のダメージ量と、ステータス異常の効果時間の違いを調べた。なお検証を行った場所は、リバーベル街道の3周目で、ファイア系・サンダー系・スロウ系をゴブリンに、ブリザド系をムーに、ホーリー系をダークヘッジにかけた。

注 検証条件

- 「まほう」の値が50のユーク同士でマジックパイルを行う
- どの魔法もステータス異常にかかるモンスターを相手に放つ

結果 ダメージはラ系が大きい

右表を見ると、ラ系とガ系ならラ系の方がダメージが大きいことがわかる。また効果時間はまったく変わらなかったので、敵一体にダメージを与えていくならラ系の方が効率的といえる。ただしガ系はダメージ量は少ないものの、効果範囲が広く、一度にたくさんの敵をステータス異常にすることができる。したがってたくさんの敵に囲まれたときはガ系の方が有効となるのだ。敵が1体しかいないときはラ系を、たくさんの敵と戦うときにはガ系と、使い分けていくといい。なお、ヘイスト系やスロウ系は効果範囲が同じで、ガ系の方が効果範囲が広いという以外、変化は見られなかった。

ジャイアントクラブやモルボルなど、ボスと戦うときはラ系で減らしていこう。

▶ラ系とガ系の効力比較

魔法名	ダメージ	効果時間(秒)
ファイア	13	12
ファイラ	30	12
ファイガ	19	12
ブリザド	13	4
ブリザラ	30	4
ブリザガ	19	4
サンダー	13	7
サンダラ	30	7
サンダガ	19	7

魔法名	ダメージ	効果時間(秒)
ホーリー	13	16
ホーリラ	36	16
ヘイスト	—	65
ヘイスガ	—	65
スロウ	0	16
スロウガ	0	16

結論

単体の敵にはラ系、複数の敵を相手にするならガ系だ。

+1や+2の強化度はどれほどか

ラ系とガ系の違いはダメージ量と効果範囲の違いということがわかった。では同じ魔法の強化版であるファイラ+1やサンダガ+2といった、「+」がつく魔法はどうだろうか？　この疑問を解くためにダメージ量と効果時間、効果範囲の違いを調べていくことにする。

なお、この検証はラ系とガ系の違いを調べたときと同じく、「まほう」の値が50のユークを4人使って行っていく。またそれぞれの魔法は、リバーベル街道3周目の、入り口近くにいるゴブリンにかけていくことにする。

結果 ダメージは+2の方が高いが……

どの魔法も、効果時間と効果範囲に違いは見られなかったが、+1→+2と数値が上がるとダメージ量が増えた。このことから基本的には+2を狙っていく方がいいことがわかる。ただしガ系の魔法の場合は、+1や+2をつけずにそのままで出すか、+1の方を出すことをオススメする。なぜなら、ガ系の魔法はラ系と異なり魔法を連続してつなげていくため、魔法の発動までに時間がかかる。そのため4人が詠唱し終わる前に敵の攻撃を受けて、詠唱が中断させられてしまう可能性が高いからだ。

数値が上がっていくとダメージ量は大きくなるはずだが、効果範囲も変わるのだろうか？

基本は+1を狙っていく。ただし詠唱時間の短いユーク4人なら、+2を放ってもいい。

▶+1と+2の効果比較

魔法名	ダメージ	効果時間(秒)	効果範囲
ファイラ	30	12	中
ファイラ+1	40	12	中
ファイラ+2	50	12	中
ファイガ	19	12	大
ファイガ+1	25	12	大
ファイガ+2	31	12	大
ブリザラ	30	5	中
ブリザラ+1	40	5	中
ブリザラ+2	50	5	中
ブリザガ	19	5	大
ブリザガ+1	25	5	大
ブリザガ+2	31	5	大
サンダラ	30	7	中
サンダラ+1	40	7	中
サンダラ+2	50	7	中
サンダガ	19	7	大
サンダガ+1	25	7	大
サンダガ+2	31	7	大

結論

+2の効果は大きいが、ガ系は+1くらいで止めておこう。

「まほう」とダメージの関係

単体で放つ魔法のダメージ量は、基本的に「まほう」の値が高ければダメージも大きくなる。ではマジックパイルはどうなのか？　ここではどうすればマジックパイルのダメージ量を上げることができるのかを調べていく。

注 検証条件

- 「まほう」の値が15･50･85のユークでマジックパイルを行う
- リバーベル街道3周目のゴブリンに、ファイア系の魔法をかける

結果 1人目の「まほう」に依存する

結果を見ると、マジックパイルにおける魔法のダメージは、1人目の「まほう」の高さに依存することがわかった。たとえば「まほう15」のユークを起点として、「まほう85」と「まほう50」のユークとマジックパイルをしてもダメージは12と変わらなかったのだ。

このことからマジックパイルを行うときは、「まほう」の値が高いキャラクターを1人目にすると、効率よくダメージを与えることができ、2人目以降のキャラクターは「まほう」の値が低くてもいいということがわかる。ちなみに表にはないが、魔法の効果時間は、「まほう」の値に関係なくすべて同じということもわかった。

▶「まほう」と威力の関係

1人目	2人目	ダメージ量
ユーク(まほう15)	ユーク(まほう85)	12
ユーク(まほう15)	ユーク(まほう50)	12
ユーク(まほう50)	ユーク(まほう15)	19
ユーク(まほう50)	ユーク(まほう50)	19
ユーク(まほう50)	ユーク(まほう85)	19
ユーク(まほう85)	ユーク(まほう15)	26
ユーク(まほう85)	ユーク(まほう50)	26

結論

1人目は「まほう」の値が高いキャラクターが放つ方がいい。

種族による効果時間の影響

上記の検証から「まほう」の値はダメージにのみ関係し、効果時間には関係しないことがわかった。そこで今度は種族の組み合わせを変えてマジックパイルを行い、魔法の効果時間が変化するのかを調べていくことにする。

同じ系統の魔法は効果時間に差はない。効果時間は何に影響しているのだろうか？

結果 1人目の種族により異なる

魔法の効果時間は、種族によってその効果時間の長さが変わり、1人目に誰が出すかによって決まることがわかった(右表参照)。さらに上記の検証から「まほう」の値により、ダメージ量が増えることがわかっている。ここから考えると、マジックパイルの起点役にふさわしいのは、ユークだということがわかる。

ユークを使うプレイヤーは「まほう」の上がるアーティファクトを優先的に取ろう。

▶種族と効果時間の影響

1人目	2人目	効果時間(秒)
ユーク(まほう15)	リルティ(まほう15)	12
ユーク(まほう15)	ユーク(まほう15)	12
リルティ(まほう15)	リルティ(まほう15)	7
リルティ(まほう15)	ユーク(まほう15)	7

結論

マジックパイルはユークから始めること。

魔法剣の威力は何で決まる？

合体魔法の影響は1人目に依存することがわかった。それでは魔法剣はどうだろうか？　魔法剣も1人目に依存するのかどうかを、「まほう」の値と「こうげき」の値を変えたキャラクターを使い、その組み合わせを変えて調べてみた。

魔法剣でも敵をステータス異常にできる。効率のいい戦いかたをするために活用しよう。

結果 魔法剣は2人目に依存する

右表にあるように、魔法剣は2人目の「こうげき」の値によりダメージが変わることがわかった。また表にはないが、2人目の攻撃をほかの種族で試してみると、効果時間は魔法の効果時間と同じくユーク→クラヴァット→セルキー→リルティの順になった。このことから効果時間も2人目により決まることがわかる。したがって魔法剣の2人目は、攻撃力がそこそこ高く、効果時間がリルティよりも長いクラヴァットかセルキーが行うといいのだ。

余談だが、必殺技と魔法剣のダメージ量を比べところ差はなかった。魔法剣は、必殺技に属性をつけたものだということもわかった。

▶種族と効果時間の影響

1人目	2人目	ダメージ	効果時間(秒)
ユーク(まほう15)	リルティ(こうげき25)	11	7
ユーク(まほう30)	リルティ(こうげき25)	11	7
ユーク(まほう15)	リルティ(こうげき50)	21	7

結論

攻撃力と効果時間のバランスが取れたクラヴァットかセルキーで行おう。

けちらせキャラバンロードをプレイしよう!

まずはモグスタンプを集めよう

『けちらせキャラバンロード』をプレイするには、モーグリの巣にいるモーグリに、モグスタンプを押してもらう必要がある。モーグリの巣の場所は下で紹介するので、そちらを参照してモグスタンプを集めよう。なお下表に書かれた東西南北は、画面の右左下上に対応している。

モグスタンプの模様は9種類あり、同じ模様をそろえると、その模様に対応した1つのコースをプレイ可能となる。ただしそのコースは、同じ模様のモグスタンプを押してもらったモーグリのところでしか走れないことに注意。

モグスタンプ基礎知識

- モーグリの巣は全部で23カ所
- 同じ模様のモグスタンプをそろえると、1コースプレイできる
- モグスタンプをすべて集めると、どこのモーグリの巣でもプレイできる

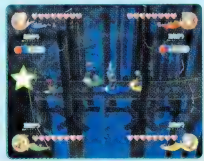
モグスタンプ取得場所一覧

※写真の☆はモーグリの巣の場所を表す

ジャック・モキートの館

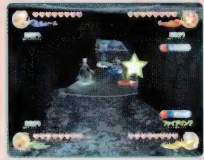
館の西の部屋に入る。そこに置かれたイスとテーブルの間にある穴を調べる。

カトゥリゲス鉱山

奥へと進み画面を2回切り替える。そこからさらに奥へと進むと、2つ目の広場に西へ続く細い道があるので、その道の行き止まりを調べる。

キノコの森

ダンジョン最深部、ボスの手前近くにあるキノコのジャンプ台に乗って、宝箱の置かれた広場へ跳ぶ。着地後、広場の東にあるキノコを調べる。

ヴェレンジェ山

左のルートから奥へ進み、1回画面を切り替える。その先にある立体交差路の下側の壁を調べる。

マグ・メル

入ってすぐの分岐路を左へ曲がる。そのまま北西に進み、まゆの裏手の壁を調べる。

ファム大農場

入ってすぐの分岐路を南に進む。その先のモーグリの家でもらえる。

レベナ・テ・ラ

奥へ進み、1回画面を切り替える。そこからさらに、北へ進むとカギで開ける扉がある。その扉を入ってすぐ右にある瓦礫を調べる。

アルフィタリア城

クリスタルから見て南東の道を進むと、下へ降りる階段がある。そこを降りていき奥へと進むと排水溝があるので、そこを調べる。

はじまりの村

村の中央にあるクリスタルの台座の裏側を調べる。

ジェゴン川

西側から入ってすぐ、看板の左に柵がとぎれた場所がある。そこに入ると見える穴を調べる。

リバーベル街道

ダンジョンを右に大きく回りながら進んでいくと、高台がある。その高台にある大きい岩を調べる。

遊ぶ前に知っておくこと

『けちらせキャラバンロード』はマルチモードでしかプレイできないので、遊ぶ前にはGBAとゲームキューブをつないでおくこと。

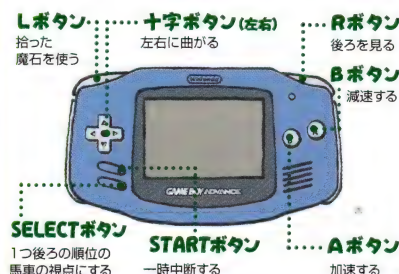
同じ種類のスタンプを集めたあと、そろえたモグスタンプをもらったモーグリに話しかけると『けちらせ〜』がGBAに転送される。転送が終わると性能の異なる4台の馬車が表示されるので、好きな1台を選ぶ。これでレース開始だ。

レース中はほかの馬車に体当たりしたり、魔石や食べ物を取りながらトップをめざしていく。魔石はファイア・ブリザド・サンダーの3つで、馬車に当たったときの効果が下表のように違う。また食べ物とは「ニク」や「さかな」などのことで、キャラクターの「こうぶつ」の度合いが高ければスピードが速く、低ければ遅くなる。

魔石の種類と効果

魔石	効果
ファイア	前方の馬車に向かって、誘導性を持つ火の玉を放つ。当たった馬車は加速できなくなり、動きが止まる。
ブリザド	自分が操る馬車の後ろに氷を落とす。落ちた場所は凍結し、そこに入った馬車を滑らせる。
サンダー	前方の馬車に向かって、誘導性のある雷の玉を放つ。当たった馬車は一定時間操作が利かなくなる。

操作方法を覚えよう

『けちらせ〜』中の操作は、ゲーム本編とはまったく違う。以下に馬車の操作法を載せたので、遊ぶ前に目をとおしておこう。

ティダの村
クリスタルケージを土属性に変えることができるホットスポットの先にある、民家の扉を調べる。

ゴブリンの壁
ダンジョンを入ってすぐ西側にある坂をのぼる。のぼった先にある、いちばん左の檻の中(通路の部分)を調べる。

はじまりの港
浜に降りる坂道の途中にあるほら穴を調べる。

ライナリー砂漠
西の高台にあるほら穴の中を調べる。ほら穴には宝箱があって見えにくいが、その宝箱の後ろにモーグリの巣がある。

コナル・クルハ湿原
ダンジョンを奥へ進み、1回画面を切り替える。そのあと大きく右に回り、南へ進むと見えてくる広場の木の陰を調べる。

デーモンズ・コート
ダンジョン中央の建物に沿って左から建物の裏へ回り、木でできた橋の下を調べる(石壁が割れている部分)。

シェラの里
シェラの里に入ってすぐの場所にあるアクセサリショップの裏手を調べる。

マール峠
峠の西へ向かう。港方面の出口手前に下へ降りる階段があるので、その階段を降りて突き当たりの穴を調べる。

セレパティオン洞窟
宝箱が2つ置かれた高台の中央にある階段を降り、その先にある岩の壁を調べる。

ルダの村
村の北西、坂を上った先にミナ・レーのいる家がある。その家の裏にある通路を抜けた先の壁を調べる。

キランダ火山
1つ目の仕掛けを作動させる。作動後、東に進むと宝箱の置かれた広場に出るので、その宝箱の後ろの壁を調べる。

ヴェオ・ル水門
ボスがいる扉の前の道を北へと進む。大きく右へ回り込みながら進んでいき、通路の突き当たりの壁を調べる。

いろいろなコースを走ってみよう

『けちらせキャラバンロード』で走れるコースは9つあり、野原コース、砂漠コース、海岸コースの3つに分けられる。またコースごとに周回数や選択できる馬車が決まっており、なかでも馬車の選択は、レースに勝つための重要な要素だ。下の説明を読んで馬車データの見かたを覚え、万全の態勢でレースに臨もう!

コース外に出ないように注意。出てしまうとスピードが落ちこみ、レースにならない。

砂漠コースはほかのコースに比べて滑りやすく、海岸コースはきついコーナーが多いなど、コースにより特徴がある。

ページの見かた

❶ コース名
コースの名前とそのコースで走る周回数を表す。

❷ 選択可能条件
コースを選択するために必要な、スタンプをもらえる場所を表す。

❸ 選択可能な馬車
そのコースで選べる馬車の性能を表す。馬車に表示される項目は右に挙げた3つで、バーの色が赤いと性能が低いことを、黄色は普通、青は高いということを表す。

❹ コース解説
そのコースの特徴や攻略を記載してある。

❺ コースマップ
コースの全体図で、スタートとゴールのほか魔石や食べ物が落ちている場所も載せてある。

TOP SPEED：最高速度を表す。
ACCELERATION：加速力を表す。
HANDLING：コーナーでの馬車の曲がりやすさ(旋回性能)を表す。

野原コース 1

周回数 **3**

選択可能条件 マール峠でモグスタンプを押してもらう

コース全体をとおして道幅は広く、角度のきついコーナー(曲がり角)も少ないので、スピードを出せる。コーナーを曲がる際は、コーナー進入時にコース外側から内側に入っていき、コーナーの頂点でもっとも内側に寄り、最後はコーナー外側に抜けていく走りかたをするといい。このテクニックはアウトインアウトといって、どのコーナーを曲がるときにも活用できる。

野原コース 2

周回数 3

選択可能条件 **はじまりの村／ファム大農場**で
モグスタンプを押してもらう

選択可能な馬車

1周目の最初のコーナーを過ぎたところが重要だ。ここは道幅がせまいので、数台の馬車がダンゴ状態で突入することが多く、ポジション争いが激しくなる。理想はこのポイントを抜けた時点で5位以上。コース外にはじき飛ばされなければ、5位以上は難しくない。なおここを抜けると食べ物があり、そのあとは直線が続く。直線で抜くために、食べ物は必ず取ろう。

野原コース 3

周回数 3

選択可能条件 **アルフィタリア城／シェラの里**で
モグスタンプを押してもらう

選択可能な馬車

	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
A			
B			
C			
D			

1位に入賞するには、食べ物を必ず取ること。これは基本だが、このコースでは勝敗を左右するほど重要になる。なぜなら選択できる馬車の性能が低く、どの馬車を選んでもスピードが出ない。それを食べ物で補う必要があるからだ。また道幅がせまく、コースアウトするとほかの馬車に追いつきづらくなる。ここはブレーキをかけてでも、コースアウトを防ごう。

砂漠コース1

周回数 **5**

選択可能条件　**リバーベル街道／ジェゴン川／ルダの村で**モグスタンプを押してもらう

選択可能な馬車

	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
A			
B			
C			
D			

道幅が非常に広く、角度のきついコーナーもないので走りやすいコースだ。ただし馬車のスピードがいずれも速く、コースアウトする危険性を多分に秘めている。コーナーに差し掛かったら、必ず減速しよう。このときAボタンを放しての減速で抜けると、スピードを落としすぎずにすむ。なお、オススメの馬車は、最高速と加速性能の高さを兼ねた「TYPE:C」だ。

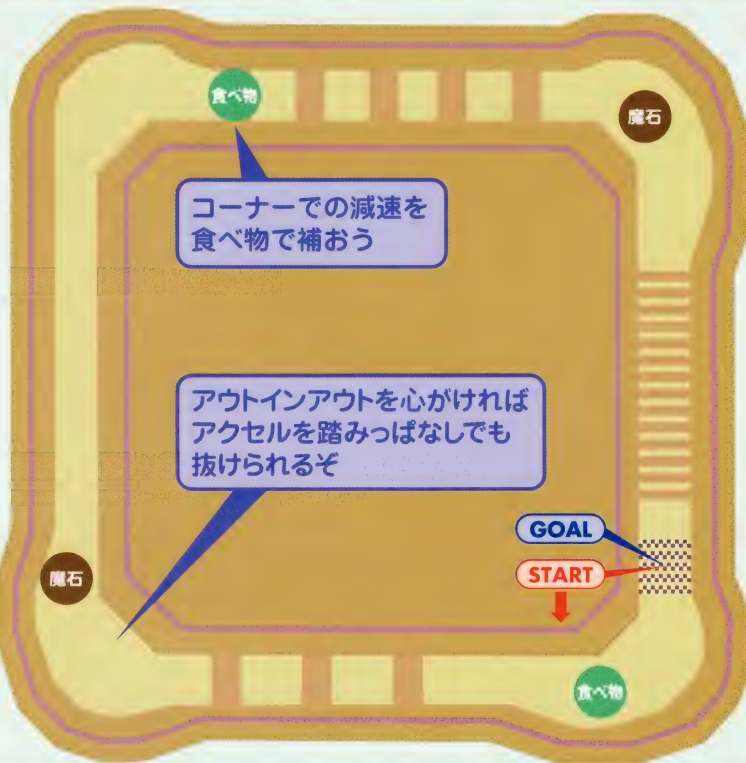
砂漠コース2

周回数 **5**

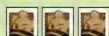
選択可能条件　**はじまりの港／キノコの森／デーモンズ・コートで**モグスタンプを押してもらう

選択可能な馬車

	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
A			
B			
C			
D			

直角コーナーが4つある正方形のコース。砂漠コース1に比べると道幅はせまく、選択する馬車によってはコースアウトしてしまうことがある。オススメは加速性能と旋回性能が高い「TYPE:D」だ。この馬車なら野原コース1で紹介しているアウトインアウトを使えば、Aボタンを押しっぱなしでも、食べ物を取ってスピードアップしてもコーナーを曲がりきれるのだ。

砂漠コース3

周回数 **3**

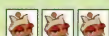
選択可能条件
ヴェオ・ル水門／セレパティオン洞窟／キランダ火山でモグスタンプを押してもらう

選択可能な馬車

	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
A			
B			
C			
D			

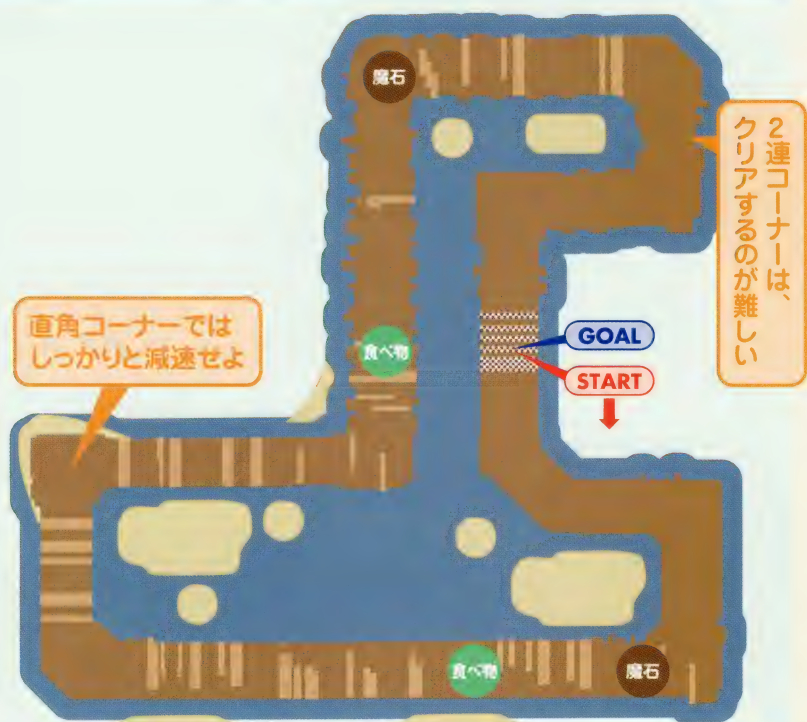
コースの道幅がせまく、オーバースピードでコーナーに入るとコースアウトする可能性が高い。ただし選択できる馬車はどれも性能が悪く、スピードはそれほど出ない。そのためできるだけ食べ物を取ってスピードを上げていこう。特に最終コーナーにある食べ物は絶対に取ること。食べ物の置かれたすぐあとが直線になっており、抜くチャンスがあるからだ。

海岸コース1

周回数 **3**

選択可能条件
ゴブリンの壁／コナル・クルハ湿原／ライナリー砂漠でモグスタンプを押してもらう

選択可能な馬車

	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
A			
B			
C			
D			

道幅がせまく、ほとんどのコーナーが直角になっているのがこのコースの特徴だ。1位を取るためにはコーナー手前でしっかり減速することと、アウトインアウトが重要になる。これら2つの条件を満たしたいなら、「TYPE：D」の馬車がオススメ。この馬車は加速性能と旋回性能がよく、コーナーで減速しすぎても、加速力の高さで失ったスピードを取り戻すことができる。

選択可能条件

カトゥリゲス鉱山／ティダの村／ジャック・モキートの館で
モグスタンプを押してもらう

選択可能な馬車

A	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
B	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
C	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
D	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING

道幅は海岸コース1と同じくらいだが、コースの全長がやや長くなっている。注意すべき点は海岸コース1と同じくコーナー手前でしっかり減速することと、アウトインアウトで抜けるということ。また、このコースは食べ物と魔石を取得できる回数が各3回もある。このチャンスを活かしてスピードアップや魔石を使うことができれば、おのずと1位が見えてくる。

海岸コース3

周回数 3

選択可能条件

レベナ・テラ／マグ・メル／ヴェレンジェ山で
モグスタンプを押してもらう

選択可能な馬車

A	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
B	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
C	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING
D	TOP SPEED	ACCELERATION	HANDLING

コースには食べ物が2カ所に、6つずつ置かれている。ほかのコースは2カ所に4つずつなので、それだけスピードアップのチャンスがある。しかしこの6つの食べ物は手前に4つ、奥に2つという形で置かれている。そのため手前で好きな物を取っても、奥で嫌いな物を取るとスピードが下がるのだ。ここは減速してでも、嫌いな食べ物を取らないようにすること。

第4章 『FFCC』事典

この章では、レシピやモンスターについての詳しい情報を掲載している。行き詰まったときや、疑問を感じたときに参照してほしい。なお章末には『FFCC』に関する用語を集めてみた。冒険の息抜きにでも読んでもらいたい。

CHAPTER 4

レシピ組み合わせ事典

冒険に欠かせない装備品。これを作るためにはレシピと素材が必要となる。どのレシピでどんな装備品を作り出せるのかをしっかり覚えて、最高の装備に身を固めたキャラバンをめざせ。

事典の見かたを覚えておこう

「レシピ組み合わせ事典」では、レシピ個々の詳細な情報を掲載している。各情報の見かたは右を参照してほしい。なお作成場所に「実家」と入っているレシピは、はじまりの村の実家のレベルによって作れるときと作れないときがある。レベル自体を数値で確認することはできないので、レシピと材料をそろえてから実際に行ってみないと、作れるかどうかはわからない。

武器レシピ

レシピ名 1	素材1 2	素材2	素材3	製作費 3	完成品 4	種族 5	攻撃力 6	必殺技名 7	作成場所 8
みならいのぶき	てつ	―	―	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	実 マ 城
					パルチザン	リルティ	こうげき+20	気合弾	
					ウェイブハンマー	ユーク	こうげき+20	ウェイブボム	
					ハードスマッシュ	セルキー	こうげき+20	ハードラッシュ	
せんしのぶき	てつ	こんごうせき	―	300	セーフブレイド	クラヴァット	こうげき+25	バッシュアタック	実 マ 城
					ソニックランス	リルティ	こうげき+25	岩石割り	
					ルーンハンマー	ユーク	こうげき+25	ショックボム	
					ダブルシュート	セルキー	こうげき+25	ダブルショット	
ゆうきのぶき	どう×3	ケルベロスのキバ	―	500	フェザーセイバー	クラヴァット	こうげき+31	パワーソード	マ 城
					タイタンランス	リルティ	こうげき+31	せんぷう斬り	
					ゴブリンハンマー	ユーク	こうげき+31	パワーボム	
					エレメントパドル	セルキー	こうげき+31	オーラショット	

防具レシピ

レシピ名	素材1	素材2	素材3	製作費	完成品	種族	防御力 9	効果 10	作成場所
どうのよろい	どう	―	―	100	ブロンズアーマー	全種族	[illegible]		実 マ 城
てつのよろい	てつ	―	―	200	アイアンアーマー	全種族	ぼうぎょ+17	―	実 マ 城
ミスリルのよろい	ミスリル	―	―	500	ミスリルアーマー	全種族	ぼうぎょ+22	―	マ 城
ほのおのよろい	てつ×3	マグマいわ×2	―	500	フレイムメイル	全種族	ぼうぎょ+24	炎耐性+1	城
れいきのよろい	てつ×3	ひんやりゼリー×2	―	500	アイスメイル	全種族	ぼうぎょ+24	氷耐性+1	城

アクセサリレシピ

レシピ名	素材1	素材2	素材3	製作費	完成品	装備可能者 11	効果	作成場所
ほのおのさいく	てつのかけら×2	マグマいわ	―	300	ほのおのバッジ	[illegible]	炎耐性+1	実 シ
れいきのさいく	てつのかけら×2	ひんやりゼリー	―	300	こおりのバッジ	全種族	氷耐性+1	実 シ
でんきのさいく	てつのかけら×2	かみなりだま	―	300	かみなりのバッジ	全種族	雷耐性+1	実 シ
とけいざいく	どうのかけら×3	ワームアンテナ	はぐるま	300	せいかくなとけい	全種族	スロウ耐性+1	実 シ
しんとけいざいく	どうのかけら×3	ガマのあぶら	はぐるま	300	とまらないとけい	全種族	ストップ耐性+1	実 シ

1 レシピ名
レシピの名前。どんな系統の装備ができるかは、ここを見ればおおよそは知ることができる。

2 素材
製作するために必要な材料。最少で1つ、最多で3つ必要になる。

3 製作費
かじ屋やさいほう屋で製作してもらう時にかかる金額。

4 完成品
完成品の名前。同じ名前のレシピから作っても、種族によって違う名前になることがある。

5 種族
装備することが可能な種族名。レシピによっては1種族しか装備できないものが作られることがある。

6 攻撃力
完成した武器を装備した際に上昇する「こうげき」の値。

7 必殺技
完成した武器を装備した際に使うことができる必殺技の名前。右ページの囲みで詳しく説明している。

8 作成場所
レシピを作成できる、かじ屋かさいほう屋がある場所。実＝実家、マ＝マール峠、城＝アルフィタリア城、シ＝シェラの里をそれぞれ表している。

9 防御力
完成した防具を装備した際に上昇する「ぼうぎょ」の値。

10 効果
防具かアクセサリを装備した際に得られる特殊効果。P.125で詳しく説明している。

11 装備可能者
完成したアクセサリを装備できるキャラクター。

武器レシピ

武器は「こうげき」に影響を与える大事な装備だ。魔法を中心とした戦いかたをするキャラクター以外は、できるだけ早めにいいものを装備しておきたい。攻撃力が高まれば、それだけ敵を早く倒せる。つまりダメージを受ける機会が減るので、防具よりも優先して整えた方が効率よく戦力をアップできるのだ。

レシピ名	素材1	素材2	素材3	製作費	完成品	種族	攻撃力	必殺技名	作成場所
みならいのぶき	てつ	―	―	100	アイアンソード	クラヴァット	こうげき+20	払い抜け	実・マ・城
					パルチザン	リルティ	こうげき+20	気合弾	
					ウェイブハンマー	ユーク	こうげき+20	ウェイブボム	
					ハードスマッシュ	セルキー	こうげき+20	ハードラッシュ	
せんしのぶき	てつ	こんごうせき	―	300	セーフブレイド	クラヴァット	こうげき+25	バッシュアタック	実・マ・城
					ソニックランス	リルティ	こうげき+25	岩石割り	
					ルーンハンマー	ユーク	こうげき+25	ショックボム	
					ダブルシュート	セルキー	こうげき+25	ダブルショット	
ゆうきのぶき	どう×3	ケルベロスのキバ	―	500	フェザーセイバー	クラヴァット	こうげき+31	パワーソード	マ・城
					タイタンランス	リルティ	こうげき+31	せんぷう斬り	
					ゴブリンハンマー	ユーク	こうげき+31	パワーボム	
					エレメントパドル	セルキー	こうげき+31	オーラショット	
しょうりのぶき	てつ×2	オーガのキバ	―	500	ディフェンダー	クラヴァット	こうげき+31	バッシュアタック	マ・城
					ハイウィンド	リルティ	こうげき+31	岩石割り	
					プリズムハンマー	ユーク	こうげき+31	ショックボム	
					プリズムシュート	セルキー	こうげき+31	ダブルショット	
ちからのぶき	てつ×2	ざっくりカマ	―	500	バスタードソード	クラヴァット	こうげき+32	払い抜け	マ・城
					ハルバード	リルティ	こうげき+32	気合弾	
					ソニックハンマー	ユーク	こうげき+32	ウェイブボム	
					ハードビート	セルキー	こうげき+32	ハードラッシュ	
たつじんのぶき	ミスリル	こんごうせき	―	700	ルーンブレイド	クラヴァット	こうげき+30	ソウルショット	実・マ・城
					ひりゅうのやり	リルティ	こうげき+30	真空突き	
					ミスリルハンマー	ユーク	こうげき+30	ショックボム	
					バタフライヘッド	セルキー	こうげき+30	ラケットキック	
でんせつのぶき	オリハルコン	こんごうせき	いにしえのひやく	2500	エクスカリバー	クラヴァット	こうげき+33	ソウルショット	実・マ
					グングニル	リルティ	こうげき+35	十文字斬り	
					マジカルハンマー	ユーク	こうげき+35	マジカルボム	
					クイーンヒール	セルキー	こうげき+33	ラケットキック	
ゆうしゃのぶき	オリハルコン	キマイラのツノ	ドラゴンのきば	5000	ドラグーンスピア	リルティ	こうげき+33	真空突き	マ
やみのぶき	オリハルコン	のろいのつえ	ふるびたけん	5000	ラグナロク	クラヴァット	こうげき+35	暗黒剣	マ
つきのぶき	オリハルコン	かぜのけっしょう	さばくのきば	5000	グランドスラム	セルキー	こうげき+35	メテオシュート	マ
てんかいのぶき	オリハルコン×2	ドラゴンのきば	レッドアイ	8000	ロンギヌス	リルティ	こうげき+40	メッタ斬り	マ
きゅうきょくぶき	オリハルコン	アルテマイト	―	50000	アルテマソード	クラヴァット	こうげき+35	払い抜け	実
					アルテマランス	リルティ	こうげき+35	気合弾	
					アルテマハンマー	ユーク	こうげき+35	ウェイブボム	
					アルテマラケット	セルキー	こうげき+35	ハードラッシュ	

作成場所 実 実家　マ マール峠　城 アルフィタリア城

必殺技一覧表

種族	必殺技	射程	ため時間	説明
クラヴァット	パワーソード	普通	普通	ターゲット地点へジャンプして上空から斬りつける。
クラヴァット	払い抜け	普通	短い	ターゲット地点に向けて、剣を一振りしながら突っ込む。
クラヴァット	バッシュアタック	普通	普通	盾で殴ってから、斬りつける。
クラヴァット	ソウルショット	長い	普通	巨大な剣圧を飛ばす。
クラヴァット	暗黒剣	短い	長い	剣を突き刺して敵に大ダメージを与える。その代わりに、自分のHPが減少する。
リルティ	せんぷう斬り	普通	普通	槍を回しながらターゲット地点に突っ込む。敵を吹き飛ばす効果アリ。
リルティ	気合弾	長い	短い	槍に溜めた気合いを飛ばす。
リルティ	岩石割り	普通	普通	ジャンプして、地面に槍を突き刺し、円形の衝撃波を出す。
リルティ	真空突き	長い	普通	槍の先から直線状の真空波を出す。敵に当たっても貫通する。
リルティ	十文字斬り	普通	普通	ターゲット地点に突っ込みながら十文字に2回斬りつける連続斬り。
リルティ	メッタ斬り	普通	長い	体ごと突っ込み、敵に当たったら5回連続で斬りつける。
ユーク	パワーボム	短い	普通	ターゲット地点へジャンプして上空から叩く。
ユーク	ウェイブボム	短い	長い	ターゲット地点の地面を叩いて、爆発を起こす。敵を吹き飛ばす効果アリ。
ユーク	ショックボム	短い	長い	ターゲット地点の地面を叩いて、爆発を起こす。
ユーク	マジカルボム	短い	長い	地面を叩き大爆発を起こす。効果は3段階あり、ためればためるほど威力が増え、攻撃範囲が広がる。ちなみに効果が次の段階に移行すると、頭部に電気に似たエフェクトが走る。
セルキー	オーラショット	長い	短い	ラケットから気合弾を前方に飛ばす。
セルキー	ハードラッシュ	普通	短い	ターゲット地点へジャンプして上空から叩く。
セルキー	ダブルショット	長い	普通	オーラショットの強化版。気合弾を2発連続で前方に飛ばす。
セルキー	ラケットキック	普通	普通	敵に突っ込んでラケットで叩いたあと、蹴りで吹き飛ばす。
セルキー	メテオシュート	普通	普通	自分の体と同じくらい大きい気合弾を上空から落とす。気合弾は着弾点で爆発し周囲の敵を巻き込む。その代わりに、自分のHPも減ってしまう。

「ぼうぎょ」を引き上げてくれる防具は、どんなキャラクターにも必要となる装備品だ。できるだけ防御力の数値が高く、耐性＋を効果として持っている防具を装備しておきたい。特に氷と雷は相手の攻撃に付加されていることが多い。そのため氷耐性＋か雷耐性＋を持った防具がオススメだ。

レシピ名	素材1	素材2	素材3	製作費	完成品	種族	防御力	効果	作成場所
どうのよろい	どう	—	—	100	ブロンズアーマー	全種族	ぼうぎょ+13	—	実 マ 城
てつのよろい	てつ	—	—	200	アイアンアーマー	全種族	ぼうぎょ+17	—	実 マ 城
ミスリルのよろい	ミスリル	—	—	500	ミスリルアーマー	全種族	ぼうぎょ+22	—	マ 城
ほのおのよろい	てつ×3	マグマいわ×2	—	500	フレイムメイル	全種族	ぼうぎょ+24	炎耐性+1	城
れいきのよろい	てつ×3	ひんやりゼリー×2	—	500	アイスメイル	全種族	ぼうぎょ+24	氷耐性+1	城
でんきのよろい	てつ×3	かみなりだま×2	—	500	サンダーメイル	全種族	ぼうぎょ+24	雷耐性+1	城
ときのよろい	ミスリル	ワームアンテナ	—	500	タイムメイル	全種族	ぼうぎょ+23	スロウ耐性+1	城
とわのよろい	ミスリル	ガマのあぶら	—	500	エターナルメイル	全種族	ぼうぎょ+23	ストップ耐性+1	城
きよめのよろい	ミスリル	せいすい	—	500	ブレスメイル	全種族	ぼうぎょ+23	毒耐性+1	城
せいなるよろい	ミスリル	エンジェルダスト	—	500	セイントメイル	全種族	ぼうぎょ+23	呪い耐性+1	城
ダイヤのよろい	オリハルコン	ダイヤのもと	がちがちこうら	2500	ダイヤアーマー	全種族	ぼうぎょ+27	—	マ
だいちのよろい	オリハルコン×2	ロードガウン	おうのうろこ	5000	ガイアアーマー	クラヴァット	ぼうぎょ+30	—	マ
てつのたて	てつ	—	—	150	アイアンシールド	クラヴァット	ぼうぎょ+10	—	実 マ
ミスリルのたて	ミスリル	—	—	400	ミスリルシールド	クラヴァット	ぼうぎょ+15	—	実 マ
ほのおのたて	てつ×2	マグマいわ	—	400	フレイムシールド	クラヴァット	ぼうぎょ+17	炎耐性+1	城
れいきのたて	てつ×2	ひんやりゼリー	—	400	アイスシールド	クラヴァット	ぼうぎょ+17	氷耐性+1	城
でんきのたて	てつ×2	かみなりだま	—	400	サンダーシールド	クラヴァット	ぼうぎょ+17	雷耐性+1	城
せいなるたて	ミスリル	エンジェルダスト	—	400	セイントシールド	クラヴァット	ぼうぎょ+18	呪い耐性+1	城
ダイヤのたて	オリハルコン	ダイヤのもと	—	2000	ダイヤシールド	クラヴァット	ぼうぎょ+22	—	実 マ
まほうのたて	どう	クアールのヒゲ×2	—	400	ルーンシールド	クラヴァット	ぼうぎょ+18	魔法射程+20	城
でんせつのとり	オリハルコン×2	きいろいはね	—	3000	チョコボシールド	クラヴァット	ぼうぎょ+25	—	マ
どうのこて	どう	—	—	80	ブロンズウォール	リルティ	ぼうぎょ+8	—	実 マ
てつのこて	てつ	—	—	150	アイアンウォール	リルティ	ぼうぎょ+12	—	実 マ
ミスリルのこて	ミスリル	—	—	400	ミスリルウォール	リルティ	ぼうぎょ+15	—	実 マ
ほのおのこて	てつ×2	マグマいわ	—	400	フレイムガード	リルティ	ぼうぎょ+17	炎耐性+1	城
れいきのこて	てつ×2	ひんやりゼリー	—	400	アイスガード	リルティ	ぼうぎょ+17	氷耐性+1	城
でんきのこて	てつ×2	かみなりだま	—	400	サンダーガード	リルティ	ぼうぎょ+17	雷耐性+1	城
きんのこて	ミスリル	きん	コカうろこ	400	ゴールドガード	リルティ	ぼうぎょ+18	石化耐性+1	城
ダイヤのこて	オリハルコン	ダイヤのもと	—	2000	ダイヤプロテクト	リルティ	ぼうぎょ+22	—	実 マ
どうのかぶと	どう	—	—	80	ブロンズメット	ユーク	ぼうぎょ+8	—	マ
てつのかぶと	てつ	—	—	150	アイアンメット	ユーク	ぼうぎょ+12	—	マ
ミスリルのかぶと	ミスリル	—	—	400	ミスリルバイザー	ユーク	ぼうぎょ+15	—	実 マ
ほのおのかぶと	てつ×2	マグマいわ	—	400	フレイムヘルム	ユーク	ぼうぎょ+17	炎耐性+1	城
れいきのかぶと	てつ×2	ひんやりゼリー	—	400	アイスヘルム	ユーク	ぼうぎょ+17	氷耐性+1	城
でんきのかぶと	てつ×2	かみなりだま	—	400	サンダーヘルム	ユーク	ぼうぎょ+17	雷耐性+1	城
ときのかぶと	ミスリル	ワームアンテナ	—	400	タイムヘルム	ユーク	ぼうぎょ+18	スロウ耐性+1	城
とわのかぶと	ミスリル	ガマのあぶら	—	400	エターナルヘルム	ユーク	ぼうぎょ+18	ストップ耐性+1	城
ダイヤのかぶと	オリハルコン	ダイヤのもと	—	2000	ダイヤバイザー	ユーク	ぼうぎょ+22	—	実 マ
どうのベルト	どう	—	—	80	ブロンズベルト	セルキー	ぼうぎょ+8	—	実 マ
てつのベルト	てつ	—	—	150	アイアンベルト	セルキー	ぼうぎょ+12	—	実 マ
ミスリルのベルト	ミスリル	—	—	400	ミスリルベルト	セルキー	ぼうぎょ+15	—	実 マ
ほのおのベルト	てつ×2	マグマいわ	—	400	フレイムバックル	セルキー	ぼうぎょ+17	炎耐性+1	城
れいきのベルト	てつ×2	ひんやりゼリー	—	400	アイスバックル	セルキー	ぼうぎょ+17	氷耐性+1	城
でんきのベルト	てつ×2	かみなりだま	—	400	サンダーバックル	セルキー	ぼうぎょ+17	雷耐性+1	城
きよめのベルト	ミスリル	せいすい	—	400	ブレスバックル	セルキー	ぼうぎょ+18	毒耐性+1	城
かぜのベルト	ミスリル	グリフォンのはね×2	—	400	ウィングベルト	セルキー	ぼうぎょ+18	必殺技射程+20	城
ダイヤのベルト	オリハルコン	ダイヤのもと	—	2000	ダイヤベルト	セルキー	ぼうぎょ+22	—	実 マ

作成場所	実 実家　マ マール峠　城 アルフィタリア城

アクセサリの大部分は、直接「こうげき」や「ぼうぎょ」を上昇させてくれるわけではないが、間接的にキャラクターを強化してくれる。特に種族がはじめから持っている長所を、さらに伸ばしてくれるアクセサリがオススメだ。なお「＋」と「－」の値は数字が大きくなるほど、効果も大きくなっていく。

レシピ名	素材1	素材2	素材3	製作費	完成品	装備可能者	効果	作成場所
ほのおのさいく	てつのかけら×2	マグマいわ	―	300	ほのおのバッジ	全種族	炎耐性＋1	実 シ
れいきのさいく	てつのかけら×2	ひんやりゼリー	―	300	こおりのバッジ	全種族	氷耐性＋1	実 シ
でんきのさいく	てつのかけら×2	かみなりだま	―	300	かみなりのバッジ	全種族	雷耐性＋1	実 シ
とけいざいく	どうのかけら×3	ワームアンテナ	はぐるま	300	せいかくなとけい	全種族	スロウ耐性＋1	実 シ
しんとけいざいく	どうのかけら×3	ガマのあぶら	はぐるま	300	とまらないとけい	全種族	ストップ耐性＋1	実 シ
あおいあみひも	はりいっぽん	ブルーシルク	―	300	ブルーミサンガ	全種族	毒耐性＋1	実 シ
しろいあみひも	はりいっぽん	ホワイトシルク	―	300	ホワイトミサンガ	全種族	呪い耐性＋1	実 シ
きんざいく	きん×2	コカうろこ	―	300	きんのネックレス	全種族	石化耐性＋1	実 シ
ひかりのリング	プチクリスタル	ぎん	―	1000	クリスタルリング	全種族	瘴気耐性＋60	シ
てっぺきのゆびわ	オリハルコン	ダークスフィア	―	50000	フォースリング	全種族	のけぞらない	実
きあいグッズ	プチクリスタル	ブルーシルク	かいふくやく	400	きあいはちまき	男性専用	必殺技ため時間－5	シ
いやしグッズ	プチクリスタル	ホワイトシルク	かいふくやく	2500	いやしのはちまき	男性専用	自動HP回復速度アップ	シ
おんなのこグッズ	ぎん×2	ルビー	おしばな	400	おはなのうでわ	女性専用	詠唱時間－5	シ
おしゃれグッズ	ぎん×2	ひすい	おしばな	2500	ひすいのうでわ	女性専用	自動HP回復速度アップ	シ
ちえのひでん	はりいっぽん	キマイラのツノ	―	1200	ちえのごふ	クラヴァット	詠唱時間－15	実 シ
まおうグッズ	ぎん	さたんのつめ	―	1200	サタンピアス	クラヴァット	魔法効果時間＋60	実 シ
ブランドメガネ	ガラスだま×2	きん	キマイラのツノ	1200	ぐるぐるスコープ	クラヴァット	魔法射程＋20	実 シ
ようせいグッズ	ぎん	ようせいのなみだ	―	400	ピクシーピアス	リルティ	ステータス異常時間－30	実 シ
ゴーグルぎじゅつ	ガラスだま×2	どう	―	400	パワーゴーグル	リルティ	必殺技射程＋20	実 シ
ししのたましい	ルビー	ケルベロスのキバ	―	800	ライオンハート	リルティ	必殺技威力＋1	シ
りゅうのたましい	ルビー×2	ドラゴンのきば	オークベルト	2000	ドラゴンハート	リルティ	必殺技威力＋3	シ
ちえのしょ	はりいっぽん	クアールのヒゲ	―	400	ちえのおまもり	ユーク	詠唱時間－10	実 シ
あくまグッズ	ぎん	あくまのつめ	―	400	デーモンピアス	ユーク	魔法効果時間＋30	実 シ
メガネぎじゅつ	ガラスだま×2	ぎん	―	400	ぐるぐるめがね	ユーク	魔法射程＋20	実 シ
まどうしょ	ひすい	クアールのヒゲ	―	800	ウィザードソウル	ユーク	魔法威力＋1	シ
だいまどうしょ	ひすい×2	のろいのつえ	―	2000	ビショップソウル	ユーク	魔法威力＋3	シ
きんじゅのしょ	まかいのオーブ	まのほうし	モルボルのたね	5000	エレメントソウル	ユーク	魔法威力＋5	シ
はやさのしょ	はりいっぽん	ギガースのツメ	―	400	はやさのおまもり	セルキー	必殺技ため時間－5	実 シ
はやさのひでん	はりいっぽん	ズーのくちばし	―	1200	はやさのごふ	セルキー	必殺技ため10	実 シ
てんしグッズ	ぎん	てんしのなみだ	―	1200	エンジェルピアス	セルキー	ステータス異常時間－60	実 シ
ブランドゴーグル	ガラスだま×2	てつ	グリフォンのはね	1200	イーグルゴーグル	セルキー	必殺技射程＋20	実 シ
とうぞくのごくい	オークベルト	かぜのけっしょう	グリーンスフィア	5000	シーフエンブレム	セルキー	必殺技ため時間－15	シ

作成場所　実 実家　シ シェラの里

効果一覧表

効果名	内容
炎耐性＋	敵の攻撃を受けた場合に、ステータス異常の火炎になりにくくなる。
氷耐性＋	敵の攻撃を受けた場合に、ステータス異常の氷結になりにくくなる。
雷耐性＋	敵の攻撃を受けた場合に、ステータス異常の気絶になりにくくなる。
スロウ耐性＋	敵の攻撃を受けた場合に、ステータス異常のスロウになりにくくなる。
ストップ耐性＋	敵の攻撃を受けた場合に、ステータス異常のストップになりにくくなる。
呪い耐性＋	敵の攻撃を受けた場合に、ステータス異常の呪いになりにくくなる。
毒耐性＋	敵の攻撃を受けた場合に、ステータス異常の毒になりにくくなる。
石化耐性＋	敵の攻撃を受けた場合に、石化のステータス異常になりにくくなる。
瘴気耐性＋	瘴気ダメージを受ける間隔が長くなる。
必殺技威力＋	必殺技のダメージ量が増加する。
必殺技射程＋	必殺技の射程距離が伸びる。
必殺技ため時間－	必殺技を発動するためのため時間が短くなる。
魔法威力＋	魔法のダメージ量が増加する。
魔法射程＋	魔法の射程距離が伸びる。
詠唱時間－	魔法を発動するためのチャージ時間が短くなる。
魔法効果時間＋	魔法で敵をステータス異常にした際の、効果時間が長くなる。
ステータス異常時間－	ステータス異常に陥ってしまった際の、異常時間が短くなる。
自動HP回復速度アップ	何もしていない場合に、HPが自動的に回復する間隔が短くなる。
のけぞらない	敵の攻撃を受けた場合に、よろめかなくなる。

モンスター事典

ミルラの加護に守られる種族を憎み、襲いかかってくるモンスター。彼らはそれぞれ異なった特性を持つ。この特性を“知る”ことが、モンスターに対抗するもっとも効果的な手段なのだ。

事典の見かたと使いかたを十分理解しておこう

「モンスター事典」ではモンスターを五十音順に並べて掲載し、その特徴を詳しく説明している。ダンジョンで手強いモンスターに悩まされたなら、そのモンスターのページを開き、特徴をよく読んで対策を立てよう。なお事典の詳しい見かたは下記を参照してほしい。ちなみにモンスターはキャラバンの人数やダンジョンの周回数で、強さと攻撃方法を変化させる。

多くの強力なモンスターが登場する本作。個々の弱点を考えてうまく戦っていこう。

モンスターの持っている特性によっては、こちらの攻撃がまったく効かないこともある。

モンスター事典の見かた

ア

アームストロング 2

▶弱 1

▶出現マップ 3 村

ティダの村の悲しみが呼 4 巨大モンスター。右手を大きく振り払う直接攻撃に加えて、当たってしまうと毒やスロウ状態になる特殊攻撃も併せ持つ。HPが残り少なくなると、砲 発射される弾にストップか呪いの効果が付加されるので、HPゲージが 5 なくなるまで気を抜かずに戦おう。

6

アーリマン

▶弱点

▶出現マップ キノコの森

空中からの直接攻撃とスロウ状態にする光線を放つ飛行タイプのモンスター。すべての飛行タイプのモンスターに共通することだが、とにかくグラビデ系の魔法で地面に落とすのが先決。落ちている間は一切の攻撃をしてこなくなり、さらにこちらの攻撃によるダメージが跳ね上がるので、チャンスを逃さずしとめよう。

アイスボム

▶弱点

▶出現マップ カトゥリゲス鉱山／ヴェオ・ル水門／コナル・クルハ湿原

1 名前

モンスターの名前。

2 ボスマーク

ダンジョンのボスモンスターを表す。倒すとアーティファクトを得られる。

3 弱点

モンスターの弱点。ここのアイコンが表す系統の魔法をかければ、ステータス異常や弱体化を起こしやすい。なお各アイコンは =ファイア系、 =ブリザド系、 =サンダー系、 =グラビデ系、 =ホーリー系、 =スロウ系 =ストップをそれぞれ表している。なおスカウターに表示されない弱点も掲載してある。

4 出現マップ

モンスターが出現するマップの名前。ただし周回数とプレイ人数によっては、出現しないこともある。

5 解説

特徴と戦闘時のアドバイス。ここに書かれた攻撃方法は、ダンジョンの周回数によっては使ってこないこともある。

6 モンスター画像

モンスターの姿。姿形は似ていても持っている能力がまったく違うモンスターも数多くいる。攻撃をしかける前に確認しておくクセをつけよう。

アームストロング

▶弱点	
▶出現マップ	ティダの村

ティダの村の悲しみが呼んだ巨大モンスター。右手を大きく振り払う直接攻撃に加えて、当たってしまうと毒やスロウ状態になる特殊攻撃も併せ持つ。HPが残り少なくなると、砲台から発射される弾にストップか呪いの効果が付加されるので、HPゲージが完全になくなるまで気を抜かずに戦おう。

アーリマン

▶弱点	
▶出現マップ	キノコの森

空中からの直接攻撃とスロウ状態にする光線を放つ飛行タイプのモンスター。すべての飛行タイプのモンスターに共通することだが、とにかくグラビデ系の魔法で地面に落とすのが先決。落ちている間は一切の攻撃をしてこなくなり、さらにこちらの攻撃によるダメージが跳ね上がるので、チャンスを逃さずしとめよう。

アイスボム

▶弱点	
▶出現マップ	カトゥリゲス鉱山／ヴェオ・ル水門／コナル・クルハ湿原

攻撃方法はブリザドと上空から落としてくる隕石。ブリザドを受けると氷結状態にされ、隕石をくらうと大きくはじき飛ばされる。直接攻撃をしかけてくることは少ないので、距離をつめて一気に勝負をつけてしまうのがいちばん安全な戦いかただ。

アイスアーリマン

▶弱点	
▶出現マップ	キノコの森

攻撃方法と弱点はほぼアーリマンと同じ。違う点はブリザド系の魔法はまったく効かないということと、HPや攻撃力、耐久力などが段違いに高いということだ。グラビデなしでの戦闘は苦戦必至なので、魔石を拾う前なら戦わずに無視して進んだほうが無難だろう。

アバドン

▶弱点	
▶出現マップ	ティダの村／コナル・クルハ湿原

巨大な体躯を持った昆虫系モンスター。空中から両手の鎌をブンブンと振り回して攻撃してくる。まれに放つ呪いの鎌は当たると呪い状態になってしまうので、大きく動いてかわしたい。グラビデを命中させて地面に引きずり落とし、無力化してしまわなければ倒すのは難しい。

アントリオン

▶弱点	
▶出現マップ	ライナリー砂漠

ライナリー砂漠にすむ超巨大アリジゴク。石化ブレスと強靭なアゴによる攻撃を得意とする。ピンチになると、体内発電した雷の束を四方八方に撃ち放つ。石化状態になると手も足もでないので、石化耐性を持つ装備を用意しておこう。

弱点アイコンの種類	

 ファイア系 ブリザド系 サンダー系 グラビデ系 ホーリー系 スロウ系 ストップ

ヴァンプバット

▶弱点	
▶出現マップ	レベナ・テ・ラ

半透明な体を持つ暗黒種と呼ばれるモンスター。ホーリーの魔法を当てるまでは実体がなく、どんな攻撃でも効果的なダメージを与えることができない。姿を見たらすぐにホーリーの魔法を唱えて、暗黒に隠れた実体を引きずり出そう。

ウォータープリン

▶弱点	
▶出現マップ	ヴェオ・ル水門

水辺に出現するプリン系モンスター。攻撃方法は直接攻撃とスロウ状態にするブレス攻撃のみ。HPが多いわけでもなく、移動速度が速いわけでもない。特に気をつけなければならない点は見当たらないので、正攻法の戦いかたでも十分勝てる相手だ。

エレキクラゲ

▶弱点	
▶出現マップ	ゴブリンの壁／セレパティオン洞窟

空中にふわふわと浮かびながら近寄ってきて直接攻撃やサンダーの魔法で攻めてくる。HPや攻撃力は特に高くはないものの、直接攻撃を当てるとこちら側が感電して気絶状態になってしまう。弱点であるブリザド系の魔法で遠距離攻撃をしかけるのがセオリーだ。

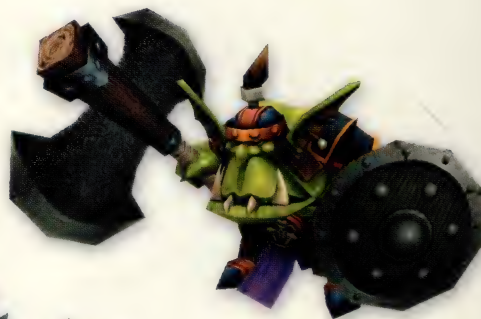
エレキスコーピオン

▶弱点	
▶出現マップ	ライナリー砂漠

猛毒の針がついた触手を前方と後方の2方向に突き出すモンスター。エレキという名前から連想できるように、サンダー系の魔法は効果がなく、直接攻撃を当てると、こちら側が気絶する。ただしダメージは与えているので、攻撃力の高い必殺技でゴリ押しするのも悪くはない。

オーガ

▶弱点	
▶出現マップ	カトゥリゲス鉱山／キランダ火山

右手の巨大なハンマーと左手のパンチでの肉弾戦をしかけてくる巨人型モンスター。攻撃力が非常に高く、最大HPも豊富な強敵だ。ただしサンダー系の魔法に弱いので、気絶状態にしてから集中攻撃を浴びせて一気にかたをつけよう。

オーク(メイス)▶

オーク(スピア)▶

オーク

▶弱点	
▶出現マップ	カトゥリゲス鉱山

大きな武器を振り回して直接攻撃をしかけてくる獣人系モンスター。同系統のゴブリン(→P.132)をひと回り強くした能力を持ち、真正面からの殴り合いはリスクが大きい。だが飛び道具を持たないので、遠距離攻撃なら一方的にダメージを与えられる。ちなみに持っている武器はおの、メイス、やりの3種類だ。

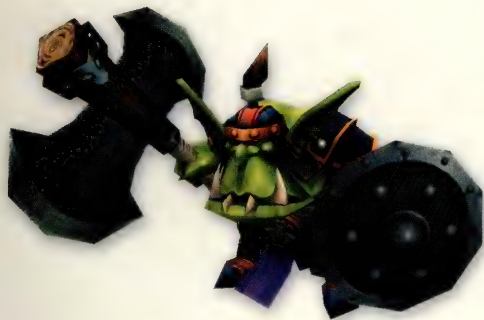
オークキング

▶弱点	
▶出現マップ	カトゥリゲス鉱山

両手に持つ超弩級の武器が勇ましいオークの王様。武器だけではなくファイア系の魔法も使いこなすので、攻撃能力は非常に高い。またHPが残り少なくなると自爆しようとする。自爆に巻き込まれてもキャラクターが生き残っていればダンジョンクリアになる。だが全員が戦闘不能になると、ボスを倒しているにもかかわらず、全滅になってしまうのだ。残り体力には気を配っておこう。

オークポーン

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	カトゥリゲス鉱山

オークキングにつきしたがう兵隊オーク。通常のオークよりステータスが若干低いものの、倒しても倒しても出現するのできりがない。最初からいる数匹を倒したあとはオークキングに攻撃を集中させよう。ファイア系の魔法でステータス異常を起こさせてから、直接攻撃を当てると楽に倒せる。

オークメイジ

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	カトゥリゲス鉱山

ファイア、ブリザド、サンダーと、各系列の魔法をランダムに使ってくるオーク。このモンスターが出現する場所には、多数のオークが一緒に出現することが多い。ステータス異常になってしまうと、囲まれて大ダメージを受けてしまうので、ほかのモンスターより優先して倒すようにしよう。

オチュー

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	キノコの森／ジャック・モキートの館

2本の触手を使った直接攻撃と、スロウ系の魔法を使い分ける植物系モンスターで、ほかのモンスターをともなって出現することが多い。HPが非常に高く、正面からの殴り合いでは消耗戦になりやすいので、先に周りのモンスターをかたづけてから戦うのが安全だ。

カ

ガーゴイル

▶弱点	
▶出現マップ	ティダの村／ジャック・モキートの館／レベナ・テ・ラ

空中からステータス異常を付加したブレスを吐く、意志を持った彫像。飛行タイプなので、定石どおりグラビデで地上に落としてから攻撃しよう。ただし防御力が高いので、手早くダメージを与えられる連続攻撃を使い、ふたたび飛び上がる前に倒してしまうこと。

弱点アイコンの種類	ファイア系	ブリザド系	サンダー系	グラビデ系	ホーリー系	SLOW スロウ系	STOP ストップ

キ

ギガース

▶弱点	
▶出現マップ	セレパティオン洞窟

人を食べると言われ恐れられている巨人。丸太のような両腕から繰り出される左右のフックは驚異的な攻撃力を持つ。特に必殺の右フックが強力で、受けてしまうと、ダメージはもちろん魔法の詠唱などの行動が中断してしまう。弱点であるファイア系の魔法で攻めていきたい。

ギガースロード（ジャック・モキート） BOSS

▶弱点	
▶出現マップ	ジャック・モキートの館

すばらしく高貴な髭を持った最強のギガース。ダメージを受けても自力で回復し、さらには妻であるミセスモキート（→P.138）の援護があるため苦戦はまぬがれない。だが先にミセスモキートを倒すと、怒りからか回復することを忘れるので、一気に倒してしまおう。

ギガントード

▶弱点	
▶出現マップ	ヴェオ・ルル水門／コナル・クルハ湿原

ずんぐりした体型の八虫類系モンスター。見かけに反して、直接攻撃よりも魔法攻撃を得意としている。ただし直接攻撃も苦手というわけではなく、舌を突き出す攻撃は射程距離が長いためあなどれない。HPも多いので、ファイア系の魔法でステータス異常にしてから直接攻撃を集中させよう。

キ〜キ

キマイラ

▶弱点	
▶出現マップ	ライナリー砂漠／ヴェレンジェ山

鳥の脚に獅子と山羊の頭を持ち、尾は蛇になっているモンスター。炎、氷、雷を意のままに扱い、直接攻撃にも長けている。ベヒーモス（→P.138）とならび最強モンスターの呼び声が高い。弱点であるスロウとストップを戦術に取り入れなければ、苦戦すること間違いなしの相手だ。

キャリオンワーム

▶弱点	
▶出現マップ	キノコの森／ティダの村／セレパティオン洞窟

広範囲に広がる直接攻撃と、サンダー系の魔法で攻めてくる昆虫系モンスター。HPが非常に高く、サンダー系の魔法を無効化するので、一筋縄ではいかない強敵だ。ファイア系の魔法で火炎状態にしてから、物理攻撃で一気に倒してしまおう。

キラービー

▶弱点	
▶出現マップ	セレパティオン洞窟／デーモンズ・コート

昆虫系の飛行モンスター。空中からの直接攻撃しかしてこないが、動きがすばやく体が小さいのでこちらの攻撃が命中しにくい。グラビデ系で地上に落としてから攻撃しよう。その際、効果範囲のせまいグラビデよりも、グラビラかグラビガを使うと確実性が増す。

クァール

▶弱点	ホーリー系
▶出現マップ	ジャック・モキートの館／デーモンズ・コート／キランダ火山

中間距離では魔法を連発し、近寄ると前足で攻撃してくる。通常は最低ランクの魔法しか使ってこないが、ときおり効果範囲の広い魔法を織り交ぜてくるので要注意だ。特に弱点はないので、真正面から直接攻撃で攻めていこう。ちなみにグラビデ系の魔法はすべて無効化される。

グリフォン

▶弱点	ファイア系、ホーリー系
▶出現マップ	リバーベル街道／ヴェオ・ル水門

前足と後ろ足を使った直接攻撃から、羽で起こした空気の弾丸、地面を叩いて出す衝撃波など、多種多様な攻撃方法を持った強敵。HPも豊富なので真正面から立ち向かうのは賢くない。弱点であるファイア系の魔法を撃ち込んで、火炎状態にしてから物理攻撃で強襲しよう。

グレムリン

▶弱点	ブリザド系、グラビデ系、ホーリー系、スロウ、ストップ
▶出現マップ	キノコの森／ジャック・モキートの館／ティダの村

頭についたぼんぼりのようなもので直接攻撃をしかけてくる。攻撃方法はこれだけだが、体が小さく不規則に動くため、こちらの攻撃を当てにくい。スロウやストップの魔法が効果的なので、これらの魔法でステータス異常を起こさせ、攻撃を当てられる状況を作るのが先決だ。

ク〜ケ

ケイブウォーム

BOSS

▶弱点	ホーリー系
▶出現マップ	セレパティオン洞窟

セレパティオン洞窟の主がこのケイブウォームだ。息を吸い込んで相手を近くに引き寄せ、砂の混じったブレスを吐いて攻撃する。世界最大最長のモンスターで、HPが少なくなると、村1つ分ほどある巨体を地面に叩きつけて地面を揺さぶる。どの攻撃も高いダメージを受けるので、攻撃よりも回避を主体とした動きに徹しよう。

ケルベロス

▶弱点	ブリザド系、ホーリー系、スロウ、ストップ
▶出現マップ	ゴブリンの壁／レベナ・テ・ラ

鋭い爪を武器に攻撃してくる魔獣。遠距離戦も得意としており、腕を振ることによって発生した風のカタマリを撃ち出したり、口から灼熱のブレスを吐き出すこともできる。ブリザド系の魔法でステータス異常を引き起こし、そのスキを突いて攻撃するのが安全だ。

弱点アイコンの種類

 ファイア系
 ブリザド系
 サンダー系
 グラビデ系
 ホーリー系
 スロウ系
 ストップ

コ

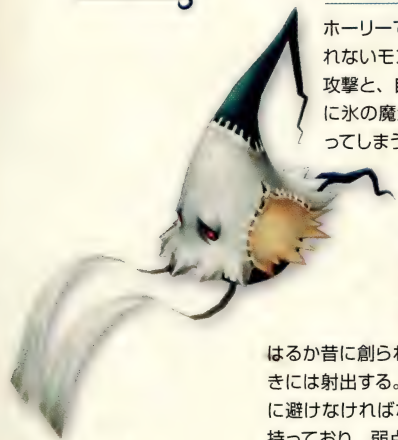
ゴースト

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	ゴブリンの壁／コナル・クルハ湿原／レベナ・テ・ラ

ホーリーで実体化させないと有効なダメージを与えられないモンスター。ひらひらした両手を突き出す直接攻撃と、自分の周りを凍らせる独自の魔法を使う。特に氷の魔法は密集状態で使われると複数の味方が凍ってしまう。できるだけ近寄らないようにしたい。

ゴーレム

BOSS

▶弱点	
▶出現マップ	ヴェオ・ル水門

はるか昔に創られた史上最高の魔導具だ。巨大な両手を振り回し、ときには射出する。その攻撃力は非常に高く、うかつに近寄るのは絶対に避けなければならない。さらに広範囲を焼き尽くすレーザー攻撃も持っており、弱点のないハイレベルなモンスターだ。攻撃と回復の役割分担をしっかりと行い、無駄な動きを極力省いて戦おう。

コウモリ

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	ゴブリンの壁／カトゥリゲス鉱山

小回りの利いた動きでほんろうしてくる飛行タイプのモンスター。こちらのグラビデが命中すれば、地上に落ちて無力化する。ただし最大HPが非常に低いので、無理にグラビデを狙うよりもゴリ押しで殴り続けた方が効率よく倒すことができる。

コカトリス

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	カトゥリゲス鉱山／セレパティオン洞窟

遠距離から毒のブレスとスロウの魔法を使ってくるが、予備動作が大きく、それほど怖くない。このモンスターの攻撃でいちばん恐ろしいのは、なによりも直接攻撃。なぜならこの攻撃は当たると石化状態になってしまうからだ。倒すときは近寄らずに魔法重視で戦おう。

▲ゴブリン（メイス）

▲ゴブリン（スピア）

ゴブリン

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	リバーベル街道／ゴブリンの壁

近寄ると武器で殴りかかり、離れると石を投げつけてくる。画面外からでも石が飛んでくることがあるので、気を抜くと思わぬダメージを受けてしまう。ちなみに持っている武器が違っても攻撃方法は変わらないが、「剣」→「やり」→「メイス」の順にHPが多くなっている。

ゴブリンキング

BOSS

▶弱点	
▶出現マップ	ゴブリンの壁

多くの魔法を使いこなすゴブリンの総元締め。瞬間移動を繰り返しながら効果範囲の広い魔法を放つ。特にサンダー系の魔法を受けて気絶すると、部下のゴブリンから袋叩きにあう。目立った弱点もないので、直接攻撃で短期決戦を挑むのが、単純だがいちばん有効だ。

ゴブリンチーフ

▶弱点	
▶出現マップ	リバーベル街道／ゴブリンの壁

通常のゴブリンより一回り大きいゴブリン。HPが倍以上に跳ね上がり、各種属性の耐性も上昇しているため、簡単には倒すことができない。ただし攻撃力は通常のゴブリンと大差ないので、ほかの敵を全滅させてからじっくり料理するといい。

ゴブリンメイジ

▶弱点	
▶出現マップ	リバーベル街道／ゴブリンの壁／キランダ火山

こちらを見かけると少し距離をとってから魔法を放つ、ゴブリン族の魔法使い。攻撃範囲の狭い魔法しか使ってこないが、万が一この魔法に当たってステータス異常に陥ってしまうと、一気に戦況が不利になる。それを避けるためにも最優先で倒しておきたいモンスターだ。

サ

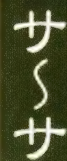
サハギン

▶弱点	
▶出現マップ	セレパティオン洞窟／コナル・クルハ湿原

4種類もの攻撃方法を持った厄介なモンスター。多彩な攻撃方法のなかでも、主力として使うのが腕をやりのようにして突き出す攻撃。この攻撃にはブリザドの効果が付加されており、当たると凍ってしまう。ファイア系の魔法で弱らせて、直接攻撃で対抗しよう。

サハギンロード

▶弱点	
▶出現マップ	コナル・クルハ湿原

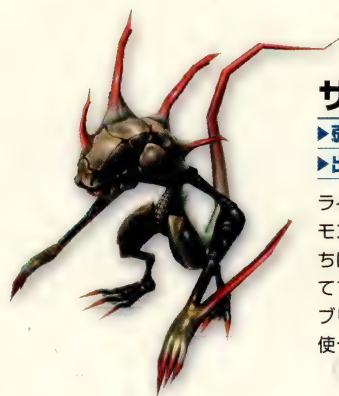
サハギン族で一番の能力を持つエリート中のエリート。直接攻撃のダメージが高いだけでなく、効果範囲の広いブリザラまでも使いこなす。お供として出現するストーンサハギン(→P.135)に手こずっていると、あっという間に戦闘不能に追い込まれてしまう。できるだけを散開して効果範囲内に入り込まないようにしよう。

サボテンダー

▶弱点	
▶出現マップ	ライナリー砂漠

コミカルな外見とは裏腹に、激しい攻撃をしかけてくるのがサボテンダーだ。近距離ではサマーソルトキック、遠距離では無数の針を飛ばし、さらにサンダーも放つ。こちらのサンダー系の魔法はまったく効果がなく、動きがすばいため直接攻撃も当たりにくい。弱点のファイア系より、ブリザド系の魔法で足止めしよう。

サンダーボム

▶弱点	
▶出現マップ	カトゥリゲス鉱山／コナル・クルハ湿原

雷の属性を持ったボムなので、当然こちらのサンダー系魔法は無効化されてしまう。攻撃方法は頭突きとサンダー、隕石落としの3つ。隕石落としはダメージが非常に高く、サンダーはステータス異常に陥ってしまうのが怖い。ここは反撃を受けるのを覚悟して、近距離戦を挑むのが正解だ。

サンドサハギン

▶弱点	
▶出現マップ	ライナリー砂漠

ライナリー砂漠に出現するサハギン系統のモンスター。地中から飛び出しての不意打ちに気をつけよう。普通のサハギンと違ってファイア系の魔法は効果的ではないが、ブリザド系の魔法がよく効くので積極的に使っていけば安心して戦える。

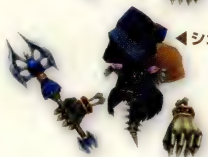
弱点アイコンの種類	ファイア系	ブリザド系	サンダー系	グラビデ系	ホーリー系	スロウ系	ストップ

シェード

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	ヴェレンジェ山

鎮魂のベルを響かせながらキャラバンに忍び寄る最悪の暗黒種。攻撃力が非常に高く、手に持つ武器によって間合いが変わるため、かわすことも難しい。スロウに代表される各種攻撃補助魔法も使いこなすので、近〜遠距離どの間合いでも油断は禁物だ。ほかの暗黒種同様にホーリーを当てれば実体化するが、実体化後でも十分脅威となるモンスターだ。

◀シェード(メイス)

◀シェード(スピア)

ジャイアントクラブ

BOSS

▶弱点	
▶出現マップ	リバーベル街道

リバーベル街道のボスモンスター。雷属性の攻撃を多数持ち、こちらの雷属性の攻撃は無効化する。ときどき吐き出す泡に当たるとスロウ状態になってしまうので、大きく移動しながらかわしていこう。ある程度ダメージを与えることでハサミが壊れ、直接攻撃を封印できるが、代わりに効果範囲の広いサンダー系の魔法を使いはじめる。最後まで気を抜くことなく戦おう。

ズー

▶弱点	
▶出現マップ	ライナリー砂漠

炎、氷、雷と3種類の魔弾を撃ち分け、大きく羽ばたけば敵を吹き飛ばす風のカタマリを作り出す。「大空の支配者」と呼ばれるにふさわしいモンスターだ。とにかく空を飛ばれては勝ち目がないので、グラビデを当てて地上に落とすことが先決。ふたたび飛び上がる前に勝負を決めよう。

スケルトン

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	ティダの村／ レベナ・テ・ラ

右手に持った武器と左手に持った盾を使い分けて戦うモンスター。盾を構えた状態のときに直接攻撃をしかけても、武器がはじかれてダメージを与えることができない。右手にどの武器を持ったスケルトンが相手でも、攻撃を空振りさせたタイミングを狙って反撃していくのが基本だ。

スケルトン(メイス)▲　スケルトン(スピア)▲

スケルトンメイジ

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	ティダの村／ レベナ・テ・ラ

遠距離から魔法を繰り返し放ってくるスケルトン。ファイア系の魔法でステータス異常にして、直接攻撃をしかければそれほど苦労せずに倒せる。ただしレベナ・テ・ラに出現するスケルトンメイジは、倒しても倒しても復活するので無視して進もう。

スコーピオン

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	ライナリー砂漠

ライナリー砂漠で大量に出現する大型のサソリ。命中すると毒状態になる触手を突き出してくる。このときに注意しなければいけないのが、尾が突き出されているのは前方と後方の2方向だということ。真後ろに回り込もうとすると、手痛いダメージを受ける。

ストーンサハギン

▶弱点	グラビデ
▶出現マップ	コナル・クルハ湿原

ウロコに魔力を付加し、サハギン系統のなかで最高の防御力を得たモンスター。直接攻撃、魔法ともにほとんどダメージを与えられない。高い防御能力の分だけ攻撃能力が低いかというと、そういうわけでもなく、普通のサハギンと同等の攻撃能力を持っている。唯一の弱点であるグラビデ系の魔法だけが打開策だ。

ストーンプラント

▶弱点	グラビデ
▶出現マップ	キノコの森／ティダの村

高速の弾を撃ち続ける植物系モンスター。こちらの通常攻撃はほとんど効果がないため、持久戦になる可能性が高い。グラビデを命中させるとHPが半分になるので、できるだけ早い段階で使っておこう。ただし半分になるのは最初に命中させたグラビデだけだ。

ストーンヘッジ

▶弱点	グラビデ ホーリー
▶出現マップ	リバーベル街道／キノコの森

ジャンプ着地時に起こる衝撃波攻撃の範囲が非常に広い。さらに物理攻撃があまり有効ではないので、近づいて戦うのは避けた方がいい。遠くからグラビデを当ててHPを削ってから、射程距離の長い必殺技か魔法で攻めるのが安全な戦いかただ。

スノームー

▶弱点	ファイア グラビデ ホーリー スロウ ストップ
▶出現マップ	コナル・クルハ湿原

湿地帯に生息するムー系のモンスター。大きな尾による攻撃は、こちらの体が吹き飛んでしまうほど強烈だ。攻撃を行うと一度間合いを離してくるので、やみくもに武器を振り回すのは効率が悪い。弱点であるファイア系の魔法を撃ち込んでから、直接攻撃を開始しよう。

スフィア

▶弱点	グラビデ ホーリー
▶出現マップ	ヴェレンジェ山

空中を漂う球状のモンスター。強力な直接攻撃は未熟なキャラクターなら一撃で戦闘不能に追い込まれるほど。少し距離を離すと補助系魔法を連発してくるので、グラビデを当てて早めに無力化させないと危険だ。

ソ

ソニックバット

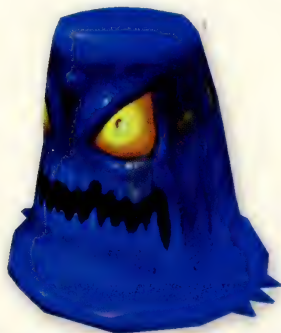
▶弱点	ファイア グラビデ ホーリー スロウ ストップ
▶出現マップ	セレパティオン洞窟／レベナ・テ・ラ

白い毛が鮮やかなコウモリ系のモンスター。通常のコウモリとほぼ同じ特徴を持っているが、一点だけ違うポイントがある。それは高エネルギー・パルス超音波を放てるということだ。遠距離からでも攻撃されることがあるので、早めにグラビデで無力化しておこう。

タ

ダークプリン

▶弱点	ファイア グラビデ ホーリー
▶出現マップ	コナル・クルハ湿原

実体を持たないプリン系モンスター。頭突きと、スロウが付加されたブレスを吐いて攻撃してくるが、単体ではそれほど手ごずる相手ではない。怖いのはベヒーモス(→P.136)と一緒に出現したときだ。先にこのモンスターを排除しておかないと、ベヒーモスとスロウ状態で戦うことになってしまう。

ダークヘッジ

▶弱点	グラビデ ホーリー スロウ ストップ
▶出現マップ	リバーベル街道／キノコの森

遠距離から呪い状態にする魔法を放ち、近距離では衝撃波で広範囲攻撃をしてくる。呪い状態のときに集中攻撃を受けると戦闘不能になりやすいので、魔法に当たらないようにつねに動きまわろう。なお、ほかのヘッジ系モンスターと違って、ホーリーで実体化させなければ満足なダメージを与えることはできない。

弱点アイコンの種類	ファイア系	ブリザド系	サンダー系	グラビデ系	ホーリー系	スロウ系	ストップ

デスナイト

▶弱点	
▶出現マップ	ヴェレンジェ山

「死への伝道師」と呼ばれた伝説のモンスター。左右の手に持った武器を使って攻撃してくる。また、ただ単に振り回すだけではないのがこのモンスターの恐ろしいところ。攻撃のタイミングをずらすためにフェイントを織り交ぜることがあるのだ。ストップで敵を止めて戦わなければ苦戦はまぬがれないだろう。

鉄巨人

▶弱点	
▶出現マップ	キランダ火山

ゴブリンを使役してキランダ火山を支配する巨人。自分の身長ほどある大剣を力まかせに振り回す。剣が衝撃に耐えられずに折れてしまうことがあるが、素手になったとしてもタックルやハンマーパンチなどで、剣装備時に匹敵する攻撃を見せつける。ちなみに水壷を火口に投げ入れたときに発生する蒸気を当てればダメージを与えられる。

テンタクル

▶弱点	それぞれの個体が、違う弱点を持つ
▶出現マップ	ヴェレンジェ山

ヴェレンジェ山の奥深くに咲く悪の華。咲いた場所から動くことはないが、近寄ってきた獲物にダメージの大きい直接攻撃と魔法攻撃を繰り出す。テンタクル個々によって攻撃方法と弱点が異なるので、どんな攻撃が有効かをスカウターで調べてから戦おう。

ドラゴンゾンビ

▶弱点	
▶出現マップ	コナル・クルハ湿原

世界に残る最後のドラゴン。暗黒種になることで死を超越した存在だ。毒のブレスと石化の視線、翼で起こす風の刃とすべてが強力。しかも湿地によって分断された戦いの場は、こちらの直接攻撃があまり届かない。ひたすらホーリーの魔法を連発することが、いちばんの攻略法だ。

トンベリ

▶弱点	
▶出現マップ	ヴェレンジェ山

右手にランタン、左手には装飾が施された包丁を持ち、獲物をゆっくりと追いつめていく。包丁の一撃は非常に強力で、ランタンを振ると発動するスロウを組み合わせた攻撃はあなどれないものがある。なお重力の変化に強いという特徴があり、グラビデ系の魔法は効果がない。

トンベリコック

▶弱点	
▶出現マップ	ジャック・モキートの館

ジャック・モキートの館にのみ出現する、コックの格好をしたトンベリ。スロウの魔法と直接攻撃をしかけてくるが、特に手こずる相手ではない。しかしこのモンスターをすべて倒さなければイベントが発生しないので、見逃すことなく倒していこう。

ナ

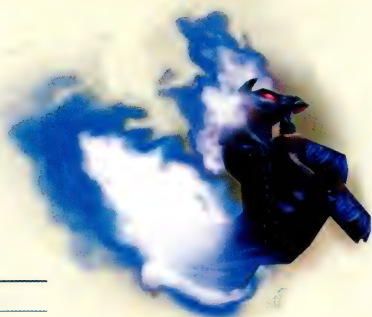
ナイトメア

▶弱点	ホーリー系
▶出現マップ	レベナ・テ・ラ

悪夢を意味する名を持つ暗黒種のモンスター。青白い炎の中から炎、冷気、雷の魔法を撃ち込んでくる。ホーリーの魔法で実体化させなければ、有効なダメージを与えることはできない。またスロウ系とストップの魔法は完全に無効化するので使わないようにしよう。

フ

ファイアアーリマン

▶弱点	グラビデ系 ホーリー系
▶出現マップ	キランダ火山

キランダ火山にのみ出現するアーリマン。ファイア系の魔法を完全に無効化する。ほかの能力はほぼアーリマンと同じなので、グラビデさえ命中させることができれば怖くはない。落ちたところを集中攻撃で倒すのが安全で効果的だ。

プチワーム

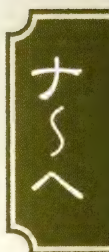
▶弱点	ファイア系 グラビデ系 ホーリー系
▶出現マップ	キノコの森

キャリオンワームよりふた回り程度小さい昆虫系のモンスター。こちらの姿を確認すると、一直線に近寄ってきて直接攻撃を繰り返す。攻撃力もHPも低いので、正攻法で戦えば苦戦することなく倒すことができる。ただし雷系の攻撃は無効化されるということを覚えておこう。

プリン

▶弱点	ファイア系 グラビデ系 ホーリー系
▶出現マップ	ゴブリンの壁／コナル・クルハ湿原

グニャグニャした伸縮自在の体を持ったモンスターで、体をしならせて直接攻撃をしてくる。距離が離れた場合に吐いてくるブレスは、命中するとスロウ状態になる。攻撃力も防御力もとりわけ高いものを持っているわけではないので、ブレスにさえ気をつければ苦戦することはない。

ブレイザビートル

▶弱点	ファイア系 ブリザド系 サンダー系 ホーリー系 スロウ系 ストップ
▶出現マップ	セレパティオン洞窟／キランダ火山

カブトムシに似た甲虫系モンスター。大木をなぎ倒すという前足のカギ爪と背中に生えた鋭いツノを武器とする。魔法による攻撃が効果的なのでチャンスがあれば狙っていきたい。ただし背中のツノを使った突進攻撃を受けると、魔法や必殺技のためが中断してしまう点に注意しよう。

ヘ

ヘッジホッグパイ

▶弱点	ブリザド系 サンダー系 グラビデ系 ホーリー系 スロウ系 ストップ
▶出現マップ	リバーベル街道／キノコの森

背中のとげを突き立てる直接攻撃と、上空から体を地面に叩きつけて放つ衝撃波が基本的な攻撃方法だ。これらの攻撃を避けようとして距離をとると、魔法攻撃に切り替えて攻めてくる。動きがすばやいので、スロウで動きを鈍らせてから効果の高いブリザド系やサンダー系の魔法をかけよう。

弱点アイコンの種類	ファイア系	ブリザド系	サンダー系	グラビデ系	ホーリー系	スロウ系	ストップ

へ〜ミ

ベヒーモス

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	コナル・クルハ湿原

魔物の王たる存在がこのベヒーモスだ。尾を右に振れば炎が、左に振れば冷気が吹き荒れ、そのツノには雷が宿っている。前足を使った直接攻撃以外はすべてがステータス異常を引き起こす攻撃なので、非常に戦いにくい。ストップの魔法で動きを止めることで、活路を見いだしてほしい。

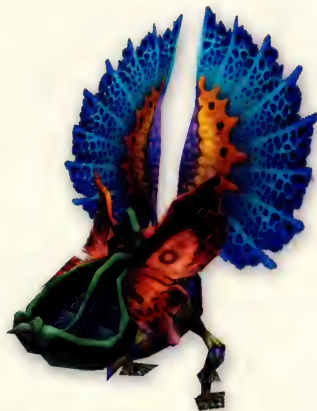
ヘルプラント

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	キノコの森／ティダの村

自らは動かずに、弾速が非常に速い弾を撃ち出し続けるモンスター。ただし攻撃が単発なので、当たっても一気にピンチに陥ることは少ない。まれに毒を含んだ花粉のようなものを周囲にまくので、一定の距離を保ちながら攻撃を重ねよう。後衛は遠距離からファイア系の魔法で援護するのがいい。

ボム

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	カトゥリゲス鉱山／ティダの村／デーモンズ・コート

燃え上がる球体のモンスター。一番の特徴はなんといっても、HPが0になると自爆するということだ。とどめを刺したらすぐに離れなければ余計なダメージを受けてしまう。通常攻撃の1つである隕石を落とす攻撃も非常にダメージが高いので、厄介な敵といえるだろう。

マジックプラント

▶弱点	
▶出現マップ	ティダの村／コナル・クルハ湿原

自分から移動することはなく遠距離から植物の種に似た弾を吐き出してくる。この弾に当たると毒状態になってしまうので、前衛が真正面から強襲するなら、後衛はクリアをコマンドリストに組み込んでおきたい。なお、スロウ系とストップの魔法は無効化される。

ミ

ミセスモキート（ディジー・マギー）

▶弱点	
▶出現マップ	ジャック・モキートの館

ギガースロード（ジャック・モキート）に一定以上のダメージを与えると出現する、通称マギー夫人。各種補助魔法を使いこなし、夫のジャック・モキートを援護する。特に効果範囲の広いスロウガは要注意だ。HPは高くないので、攻撃を集中してできるだけ早く倒してしまおう。

ミミック

▶弱点	－
▶出現マップ	レベナ・テ・ラ

宝箱のふりをして獲物を待ち受けるモンスター。一切の魔法を無効化するため、直接攻撃で攻める以外に倒す方法はない。宝箱を開けようとした瞬間にいきなり攻撃してくるので非常に厄介だが、レベナ・テ・ラ限定の敵なのでそれ以外のダンジョンでは安心して開けていい。

ムー

▶弱点	ファイア系、ブリザド系、グラビデ系、ホーリー系、スロウ系、ストップ
▶出現マップ	リバーベル街道

爪や尾を使って攻撃してくる小動物系のモンスター。特に注意しなければいけない攻撃方法は持っていないが、体が小さく動きがすばやいのでこちらの攻撃が当てにくい。広い攻撃範囲を持ち、弱点をつくことができるファイガやブリザガで攻めたい。

メ

メテオパラサイト▶
(核)

メテオパラサイト

BOSS

▶弱点	－
▶出現マップ	ヴェレンジェ山

天空から舞い降りた、瘴気を生み出す諸悪の根元。堅い殻にいくら攻撃を当ててもダメージを与えることはできないので、ときおり現れる核に狙いを定めて攻撃していこう。また形勢が不利になると核が移動し戦場が変化する。そのたびに攻撃能力が高くなるので、より慎重な戦いを続けなければ一瞬にして全滅することもあり得る。まさに最凶のモンスターなのだ。

ミ～モ

モ

モルボル

BOSS

▶弱点	ホーリー系
▶出現マップ	キノコの森

キノコの森のボスモンスター。吐き出す「くさいいき」を吸い込んでしまうと、毒のステータス異常に陥ってしまう。ひんぱんに使ってくるスロウガは効果範囲が非常に広いので、画面外に逃げて回避するのが安全だ。体力が残り少なくなると使ってくるブリザガは、氷結のステータス異常が怖い。冷気耐性のある防具があれば安心して戦うことができる。

弱点アイコンの種類	ファイア系	ブリザド系	サンダー系	グラビデ系	ホーリー系	スロウ系	ストップ

ラヴァムー

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	キランダ火山

キランダ火山に住むムー系統のモンスター。住んでいる場所が場所なので、ファイア系の魔法は一切効果がない。逆にブリザド系の魔法は非常に効果が高いので、ステータス異常を期待して乱発するのもいい。

ラミア

▶弱点	
▶出現マップ	キランダ火山／ ライナリー砂漠

蛇の下半身を持った半獣人。遠距離からスロウやストップなどの補助系魔法を放ってくる。ほかのモンスターと一緒に出現することが多いため、最優先で倒さなければスロウ状態で多数の敵と戦うことになってしまう。直接攻撃もしてくるが、攻撃力は高くないのですばやく倒してしまおう。

リ

リザードウィザード

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	デーモンズ・コート

リザードメイジの強化版モンスター。魔法の威力はあまり変わらないものの、打たれ強さが飛躍的に上昇しているため、魔法を放つ前に倒すといった速攻策はあまり有効ではない。ブリザドを当ててステータス異常を引き起こし、動きを制限しながら戦っていこう。

リザードウォリアー

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	デーモンズ・コート

巨大なメイスを振るいながら追いかけてくるリザードマン系モンスター。この系統のモンスターでは最大のHPを持ち、攻撃力も高い。さらにメイスの一撃は、当てられるとこちらの行動を中断させるため、近距離で魔法を使うのはやめよう。遠距離からこの系統共通の弱点であるブリザドを放つといい。

リザードシューター

▶弱点	
▶出現マップ	デーモンズ・コート

▲リザードシューター（キャプテン）

デーモンズ・コートを守るリザードマン系モンスターの間接攻撃要員。早いサイクルでどんどんやりを投げ込んでくるので、気を抜くとあっという間にHPが削られてしまう。こちらもブリザドによる遠距離攻撃で対抗しよう。ちなみに黄色い鱗のリザードシューターは、倒すと必ず石板のカギを落とす。

リザードソルジャー

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	デーモンズ・コート

剣を振るって攻撃してくるデーモンズ・コートの見回り兵。普通のリザードマンより打たれ強いが、そのほかのステータスに変化はない。弱点も同じブリザト系の魔法なので、大量に出現した場合は攻撃範囲の広いブリザガで一気にせん滅するのが効率的な戦いかただ。

▲リザードマン（スピア）

▲リザードマン（メイス）

リザードマン

▶弱点	SLOW STOP
▶出現マップ	セレパティオン洞窟／ ヴェオ・ル水門

2足歩行の八虫類系モンスター。高い攻撃力を持つが、ブリザド系の魔法に弱い。なお剣とメイスを装備したリザードマンは直接攻撃しかしてこないが、やりを装備したリザードマンだけは、やりの間接攻撃をしてくる。ちなみにひと回り大きい体を持ったリザードマンは、キャプテンリザード呼ばれ、各能力が高い強敵だ。

リザードメイジ

▶弱点	ブリザド系 グラビデ系 ホーリー系 スロウ系 ストップ
▶出現マップ	セレパティオン洞窟／ヴェオ・ル水門

魔法を得意とするリザードマン。直接攻撃は一切行わず、距離をとって魔法を連発する。単体で出現することは少なく、壁役のモンスターの後ろから魔法を使うのが厄介だ。HPは低めなので、見つけたら早めに倒そう。

リザードマンキング

BOSS

▶弱点	ホーリー系
▶出現マップ	デーモンズ・コート

デーモンズ・コートを支配するリザードマンの王。ドラゴンに匹敵する力を持っている。左手に装備したパイルバンカーを軽々と振り回し、右手に持つボウガンからは魔法を付加した5本の矢が放射線状に射出される。系統共通の弱点であるはずのブリザド系魔法もあまり効果的ではなく、付け入るスキがない強敵だ。多少の犠牲は覚悟して、ヘタな小細工はせずに真正面から向かっていこう。

リッチ

BOSS

▶弱点	グラビデ系 ホーリー系
▶出現マップ	レベナ・テ・ラ

永遠の命を欲した者のなれの果て。名前だけが知られる古の魔法バーン・クエイク・メテオ、さらにサンダー系最強魔法であるチェインライトニングを使いこなす。どの魔法も超強力なうえ、部屋の両脇にあるオーブを破壊しなければ、一切のダメージを与えることができない。各ダンジョンのボスモンスターのなかでも、屈指の強さを持つ最強の暗黒種といえる。

リバームー

▶弱点	ファイア系 ブリザド系 グラビデ系 ホーリー系 スロウ系 ストップ
▶出現マップ	リバーベル街道

リバーベル街道のボス戦でジャイアントクラブとともに出現するムー。通常のムーと違うのは名前ぐらいなので、それほど手こずる相手ではない。ただし、ジャイアントクラブの激しい攻撃をかわしながら戦わなくてはならないので、できるだけ迅速に倒したいモンスターだ。

レイス

▶弱点	ファイア系 ブリザド系 サンダー系 グラビデ系 ホーリー系 スロウ系 ストップ
▶出現マップ	カトゥリゲス鉱山／レベナ・テ・ラ／デーモンズ・コート

宙に浮かびながら直接攻撃とスロウの魔法をしかけてくる暗黒種のモンスター。ホーリーを命中させて実体化させなければ、効果的なダメージを与えることができない。実体化以降はどんな属性の攻撃でも安定したダメージが期待できる。

ロ

ロックスコーピオン

▶弱点	グラビデ系
▶出現マップ	ライナリー砂漠

グラビデ以外のほとんどの魔法を無効化するスコーピオン系モンスター。グラビデも最初の一撃しか効果的ではないので、倒すのに苦労する。最大HPが非常に低いということだけがつけ入るポイントだろう。

弱点アイコンの種類	ファイア系	ブリザド系	サンダー系	グラビデ系	ホーリー系	スロウ系	ストップ

『FFCC』用語辞典

複数人で楽しむマルチプレイでは、会話のなかから日々新しい用語が生まれていく。プレイ中に編集部で生まれた用語と、本作を遊ぶうえで最低限知っておきたい用語を併せて紹介しよう。

アイコンタクト …… あいこんたくと
お互いの考えを言葉ではなく視線だけで伝える高等技術。だが、同じ場所でマルチプレイをしているのだから、声で指示した方がはるかに便利だったりする。

青 …… あお
ポジションマークの色を叫び、瞬時に自分の居場所を相手へ伝える場合に使う。もちろんほかの「緑」「赤」「黄」が叫ばれることもある。
使用例：「『青』死んだー、レイズよろしくー」

石 …… いし
台座のある門を開くときに使う鍵のこと。材質がどう見ても石に見えるので、こう呼ばれる。

イテッ! …… いてっ!
敵から攻撃を受けたときに、ついつい言ってしまう言葉。もちろん本当に痛いわけではない。

オイファ …… おいふぁ
オイルファイアー、つまりオイルをまいたあとにファイアを放つこと。味方も巻き込めるが、巻き込むと人間性を疑われる。

おこづかい …… おこづかい
キャラバンの一員として旅立つ子供へ親が与えるお金。これから命がけの旅に向かうというのに、100ギル程度のおこづかいだとグレそうになる。

漢 …… おとこ
目的のためには、手段を選ばない人。あえて瘴気に飛び込んで目標の「すずなりチェリー」を取り、それを食べながらニヒルに笑う。これこそ「漢」。

回復役 …… かいふくやく
ただひたすらケアルを前衛にかけ続ける人。パーティになくてはならない重要な存在だ。だが正直に告白すると、単純作業の繰り返しになるので、本人は少し退屈。いつも前線で戦っている人は、毎日寝る前に感謝しておこう。

かける …… かける
ケアルやレイズなど回復関係の魔法を唱えるときに使う言葉。攻撃魔法のように「放つ」や「撃つ」だと、なんとなく回復された人が痛そうだから使われるようになった。

硬い …… かたい
HPが多く、防御力が高いキャラクターやモンスターのことを表す言葉。キャラクターの場合は盾にされ、モンスターの場合は嫌われる。どちらにしろ不遇な扱いを受けやすい。

キャラバン …… きゃらばん
ミルラの水を汲み、村に持ち帰る使命を持った冒険者たち。なぜかそれぞれの街や村で1グループしか結成されない。10グループぐらい作っておけば、ティダの村の悲劇も避けられたはずなのに。

キャンセル …… きゃんせる
敵の攻撃を受けて、必殺技や魔法のために解除されてしまうこと。マジックパイルを撃とうとした瞬間の場合、猛烈に怒りがこみ上げてくる。

偶然○○ …… ぐうぜん○○
○○に入るのは魔法名。狙っていないときに偶然起きたマジックパイルのことをいう。もう少し格好よく「Accidental ブリザァーガー!」などを編集部で広めようとしたが、数分で忘れられたし、忘れた。

クリア …… くりあ
肝心なときにセットしてない。

クリスタル …… くりすたる
瘴気の浸食をさえぎる不思議な力を持った鉱物。ミルラの水を定期的にかけなければ効力が失われる。失ってしまったあとの状況はティダの村を見れば一目瞭然だ。

黒騎士 …… くろきし
伝道師ハーディとともに世界の果てまで旅立った戦士。真っ黒な武器と鎧を装備している。

クロニクル …… くろにくる
冒険記のことを表す。本作『ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル』のタイトルを直訳してみると、「最後の幻想 水晶の冒険記」になる。うーむ……なんとなく、すごそうな感じがする。

ケアルガ …… けあるが
ケアルの強化魔法。効果範囲が広く重宝する。ピンチになるほど、偶然発動することが多いのはなぜだろうか？

ゲッツ! …… げっつ!
アイテムを拾った際にいう言葉。L・Rボタンを押す指を前方に突き出しながら言うと、なお効果的。

凍れ! …… こおれ!
ブリザドを放つ際のかけ声。叫んだところで凍る敵と凍らない敵は決まっているのだが、気分は盛り上がる。類義語に「燃えろ!」「しびれろ!」「落ちろー!」などがある。

こむぎのたば …… こむぎのたば
実家が農家のキャラクターが、父親に話しかけるともらえるもの。高く売れるので、農家の父親の周りには、ほかのキャラクターまでが張りつき、手ぐすねをひいて待ちかまえる。

さぼっている人 …… さぼっているひと
ダンジョン内でメニュー画面を開き、自分で移動しない人。壁のでっぱりに引っかかって、進めなくなることもあるので、自分で動かした方がいい。

死にまーす …… しにまーす
前線で戦っているプレイヤーが、そろそろ戦闘不能になると悟ったときに、声高々と宣言する言葉。この声を聞いた回復役は無言でレイズを唱え始める。

自爆 …… じばく
ボム系のモンスターが倒されたあとに行う、最後の抵抗。ダメージ覚悟で自爆するボムに近寄り、アイテムが出現した瞬間に奪い去っていく豪傑もいる。

しびれた ………… しびれた
ステータス異常の気絶状態になってしまったときの言葉。エレキクラゲやエレキスコーピオンと戦っているとよく聞く。

瘴気 ………… しょうき
『FFCC』の世界を包み込んでいる、ガスのような存在。常人ならひとたび触れただけで、命を失ってしまうらしい。

死んだ…… ………… しんだ……
広範囲攻撃などに巻き込まれて予想外の戦闘不能に陥ったときに、ポツリともらす言葉。レイズを持った唯一のキャラクターだった場合、パーティのテンションが一気に下がる。

せーの! ………… せーの!
タイミングが同時のマジックパイルを撃つときのかけ声。ホーリーやグラビデなどを撃つときによく使う。

セットする ………… せっとする
アイテムや魔石などをコマンドリストに組み込むこと。

即死コンボ ………… そくしこんぼ
気絶や氷結などのステータス異常で動きを止められた瞬間、続けざまに強力な攻撃を受けて戦闘不能になること。これをくらうと、どうにもやりきれない。

そこ行こう ………… そこいこう
頭の中で自己完結しているプレイヤーがよく使う単語。たいていは「どこだよ!」と仲間から言われる。

それ取って ………… それとって
落ちているアイテムの名前がわからないときに思わず言ってしまう言葉。「そこ行こう」は通じないが、こちらはなぜか通じることが多い。

宝箱 ………… たからばこ
アイテムが入った箱。開けた人は中身を取るタイミングが遅れるので、だれも開けたがらない。その結果、4人の冒険者が箱を囲んで立ちつくす光景がよく見られる。パーティにはボランティア精神あふれるプレイヤーが必要だ。

ため ………… ため
必殺技や魔法の詠唱時間のこと。

壺 ………… つぼ
クリスタルケージのこと。戦闘中に「クリスタルケージを持ってきて!」というのは、長すぎてピンチに陥りやすい。そこで姿形から連想できる、もっともいいやすい呼びかた考えた結果、「壺」に落ち着いた。

壺の周り ………… つぼのまわり
クリスタルケージが置いてある場所のこと。混戦状態で仲間の場所を視認できないときは、回復役はここにケアルをかけ、瀕死のキャラクターはそこに飛び込む。

壺持ち ………… つぼもち
壺(クリスタルケージ)を持って、パーティを先導していく重要な役目。壺持ちの下す判断ひとつでパーティの命運は大きく変わるので、司令塔と言い換えてもいい。……でも、正直にいうと面倒くさい。

つまる ………… つまる
細い道で味方同士が邪魔になってしまい移動できなくなること。防御力の低いキャラクターが先頭にいると、モンスターの強襲で一瞬にして戦闘不能になってしまうことがある。

手紙 ………… てがみ
ダンジョンクリア後に家族や知り合いから届く。家族からの手紙にはできるだけギルやアイテムをつけて返信しておこう。実家がうるおえば何かといいことがある。

鉄砲玉 ………… てっぽうだま
モンスターの姿を確認するや否や、全力で接近し直接攻撃をしかける人。パーティに1人ならいいが、これが2人以上になると回復役は大忙しとなる。

手を振る ………… てをふる
戦闘不能状態になったキャラクターができる行動。手を振っているあいだは移動できないので、デメリットしかない。だが、ついついやってしまったことが、きっとあるはず。

盗賊 ………… とうぞく
しましま盗賊団のことではなく、少し問題のある仲間のこと。家族がくれる「おこづかい」や「食べ物」など、落ちているものは何でも拾うアウトローなプレイぶりが特徴。ギルとアイテムは増えていくが、信用はどんどん失っていく。

透明人間 ………… とうめいにんげん
戦闘不能になったキャラクターのことを指す。ユークが「まもる」を使ったときも透明になるが、こちらは動けないので通称「偽透明人間」と呼ばれる。

ドリブル ………… どりぶる
壺(クリスタルケージ)を持たずに、体当たりで移動させること。仲間全員が戦闘不能に陥っているのに鍵を運ばなければいけない場合、いちいち鍵と壺を交互に持つ必要がある。そんなときに活躍するテクニックだ。

ナイスクリア ………… ないすくりあ
ナイスタイミングでクリアをかけたプレイヤーに送る賛辞。略してナイクリ。決してサッカー用語ではない。類義語にナイスケアルがある。

ニック ………… にっく
肉のこと。

ハイ、ハイ、ハイ ………… はい、はい、はい
連続系のマジックパイル(ファイガやブリザガなど)を撃つときのかけ声。自分がボタンを離したことを次の人に知らせるのが目的なので、どんな言葉でもいい。編集部では最終的に「パキーン! パキーン! パキーン!」になった。

パイる ………… ぱいる
マジックパイルをすること。
使用例:「ファイガでパイるよー」

ハマる ………… はまる
敵に囲まれて身動きがとれなくなること。

ハレンチな ………… はれんちな
編集部で一番人気のNPCであるアミダッティの名ゼリフ。ほかにも「食すか! 食してしまうか!?」や「いなかパンあなどるべからず。だな?」など心の琴線に触れる語録を多く持つ。

引っかかった! ………… ひっかかった!
地形の凹凸に引っかかって、瘴気によるダメージを受けている人が叫ぶ言葉。同じ人が何度も引っかかると、仲間から小さいため息が漏れる。

ファイア剣!? ………… ふぁいあけん!?
ファイガを発動するためにファイアをセットしたはずなのに、間違えて「たたかう」をセット。いざファイガが発動というときに、「必殺技」+「ファイア」でファイア剣が発動し、驚いてしまったときの言葉。

ファイガー! ………… ふぁいがー!
ファイガが発動したときにいう言葉。言ってる本人は楽しいが、あまり声が大きいと周りに迷惑がかかる。気をつけよう。

フェニお ………… ふぇにお
「フェニックスのお」を略した言いかた。妙に語呂がよく、一度使い始めるとやめられないし、止まらない。

ふしぎなえきたい ………… ふしぎなえきたい
動植物からとれるエキスをもとに、魔石のかけらや微量の瘴気などを調合した飲み物。マニアックな味がするらしい。

船 ………… ふね
船乗りトリスタン所有の客船のこと。瘴気をものともせずに外海を突き進む。キャラバンいらずの高性能な船。

プリン ………… ぷりん
グニョグニョしたモンスター。色が違うと正式名称も違うのだが、どんな色でもまとめてプリンと呼ばれることが多い。

ベヒーモス ………… べひーもす
巨大な体躯は荘厳で、知名度も非常に高いモンスターのなかのモンスター。強敵ではあるものの、初めて出会った瞬間はミーハー気分で少しうれしい。

ポン、ポン、ポン ………… ぽん、ぽん、ぽん
連続攻撃を繰り出す時のかけ声。ポンポンポンでは出ないし、ポン・・ポン・・ポン・・でも出ない。リズミカルにボタンを押すのがポイントだ。

マジックパイル ………… まじっくぱいる
大げさに言ってしまうと、『FFCC』と同義語。プレイヤーが直接的に協力するこのシステムのない本作は、考えることができない。4人のマジックパイルが決まったときの爽快感は言葉に言い表せないほどだ。

まずい…… ………… まずい……
「こうぶつ」ではない食べ物を食べたときに表示されるセリフ。体力はほんの少ししか回復しない。

マルチプレイ ………… まるちぷれい
これも大げさにいうと、『FFCC』と同義語。シングルプレイしかやったことがない人は、マルチプレイを楽しむためだけに、新しい友達を作ってもいいほど。

水サンダー ………… みずさんだー
水が入った壺(クリスタルケージではない)をモンスターに投げつけ、そこにサンダーを撃ち込むテクニック。効果範囲が広がるので、敵に当てやすい。類義語に水ブリザドがある。

ミニゲーム ………… みにげーむ
マルチプレイでのみ遊ぶことができる、「けちらせキャラバンロード」のこと。体当たりや魔法を使ってライバルを邪魔できるが、あまり露骨にやりすぎると人間関係にヒビが入る。

ミネ ………… みね
最初はどんなものか悩む。恐る恐る使ってみると「ゴクゴク」というセリフが表示されるので飲み物だとわかる。でも、次はどんな飲み物かということに悩む。実はオイシイ水だということはあまり知られていない。

「ミルラのしずく」 ………… みるらのしずく
これを汲むことがキャラバンの目的。持ち帰った雫は村のクリスタルにかけられる。これにより瘴気を晴らす効果が復活するのだ。同じ水でも「ミネ」とは格が違うほど重要。

メテオ ………… めておお
遠い昔に忘れられた古の魔法。不死の魔法使いであるリッチだけが使いこなせる。ちなみにリッチが使うバーンやクエイク、チェインライトニングも古の魔法だ。

モーグリ ………… モーグリ
世界中に生息している小動物。共通語を話すことができ、手紙を人から人へ届けることを好む。瘴気を受けないという特性があるが、生態はいまだに謎クポ。

レイズ ………… れいず
戦闘不能の味方を復活させる魔法。この魔法を持ったプレイヤーが戦闘不能になると、数にかぎりのある「フェニックスのお」を使って復活させなくてはならない。持っているプレイヤーは、できるだけ危険を冒さずに後方で戦うのがベターだ。

レシピ ………… れしぴ
武器と防具、アクセサリを作るために必要なアイテム。パーティに同種族のキャラクターがいる場合、激しい獲得合戦が始まることになる。

ワープ ………… わーぷ
瘴気ストリームを走り抜けること。ダイナミックなエフェクトが、まるでワープをしているように見えることからついた。

ファイナル ファンタジー クリスタル クロニクル マルチプレイナビゲーター
～みんなで遊ぼう！『FFCC』～

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

STAFF

Editor in Chief
増井　荒

Editor
越塚正典

Product Manager
中村寛文

Writing
株式会社キュービスト（QBIST）
菅原圭輔／斉藤　純／若林　徹／矢島正貴／佐藤雅典

Design & DTP
株式会社キュービスト（QBIST）
伊藤　学／中川史絵／浅野光明／山田由紀子／栗原　健

Cover Design
伊藤　学

Illustration
中川史絵

Supervisor
株式会社スクウェア・エニックス
第2開発事業部
惣水清貴
河野　麗

発　行　2003年9月19日　初版

発行人　染野正道
編集人　垣貫真和
発行所　株式会社デジキューブ
〒140-0014
東京都品川区大井1-24-5大井町センタービル
TEL　03-5746-7070
FAX　03-5746-7065
印　刷　共立印刷株式会社

ISBN4-88787-139-2 C0076

付録の使いかたじゃ

巻頭の付録を見てもらえただろうか？　3つの付録は、それぞれ便利で楽しいものばかりがそろっている。ここでしっかりとそれらの使いかたを覚えて、冒険に活用していってほしい。

マジックパイル早見表クポ

マジックパイルには全32種類もの組み合わせがある。魔法の種類と放つタイミングによって発動する魔法が変化するため、すべてを暗記するのは難しい。そこでこのマジックパイル早見表の出番だ。必要な魔法とタイミングを網羅しているので、自分が唱えたいマジックパイルの項目を見れば、すぐにでも強力な魔法を唱えられるのだ。なお各マジックパイルの効果も掲載しているので、状況にピッタリと合ったマジックパイルを選ぶのにも役立つはずだ。

タイミング	説明
同時	起点のプレイヤーと連携するプレイヤーがほぼ同時にAボタンを放す。
連続	起点のプレイヤーのあとに連携するプレイヤーがAボタンを放す。
連続（早め）	連携するプレイヤーが早めにAボタンを放す。タンッ、タンッといった感じ。
連続（遅め）	連携するプレイヤーが遅めにAボタンを放す。タンッ……タンッといった感じ。

アーティファクトチェックリストだな

ボスモンスターを倒したあとのごほうびであるアーティファクト。このごほうびを仲間と分配するときに、自分が持っていないと思っていたものをすでに取得していて、結局何もとれなかったことはないだろうか？　パーティの効率のいい戦力増強を考えた場合、この手のミスは絶対に避けたい。各キャラクターがどのアーティファクトを持っているかをチェックしておき、前記のようななさけない事態に陥ることを防ごう。

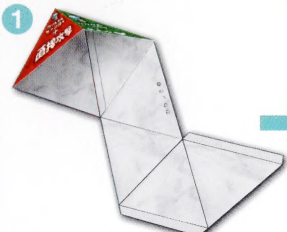
ガーディー特製 役割決めサイコロですよ

パーティでの役割は、そのキャラクターの能力によって割り振るのが一番効率がいい。たとえば「こうげき」が高ければ前衛、「まほう」が高ければ後衛といった感じがセオリーだ。だが、いつも前線で武器を振り回すだけだったり、後方でケアルとレイズを唱えるだけでは、冒険の緊張感が薄れてしまう。たまには運を天に任せて、自分の役割を変えてみてはいかがだろうか？

ルール

最初に全員が一度ずつサイコロをふってクリスタルケージ持ちを決める。誰も「クリスタルケージ持ち+○○」とかかれた出目が出なければ全員がふり直し、1人だけ出れば、その人がクリスタルゲージ持ちで、役割も出目どおりに決定する。複数人出た場合、出た人が1人になるまでふり直す。クリスタルケージ持ちが決まったら、残りの役割をサイコロの出目で決めていくのだ。

役割	説明
直接攻撃	連続攻撃と必殺技を使って敵に切り込んでいく役割。ただ前方に向かって攻撃を続けるのではなく、味方が襲われないように、近寄ってくる敵を狙って攻撃を仕掛けなくてはならない。
魔法攻撃	中～遠距離から魔法で敵を攻撃する役割。ステータス異常を引き起こすことも考えて魔法を選択するなど、モンスターに対する知識が求められる頭脳派の役割だ。
回復	戦闘中の味方が戦闘不能に陥ることを防ぐために、ケアルをかけ続ける役割。状況によってはレイズとクリアも使い分ける必要があるので、戦況を広い目で見ることが必要だ。
フリー	特に決まった行動をするわけではなく、場面場面で最良と思われる行動をとっていく役割。状況によっては戦闘に参加せず、宝箱を開けに走ってしまうのもアリだ。
クリスタルケージ持ち+○○	上の4つの役割それぞれに、クリスタルケージを持ち運ぶという仕事が追加されたもの。パーティをどこに向かわせるかを決める重要な役割なので、任命されたら気を引き締めよう。

サイコロの作りかた

① 表面と裏面の、のりしろ❶を貼り付ける。

② のりしろ❷→のりしろ❸と接着していく。はがれそうな場合は外からテープを貼ろう。

③ 完成!!

この3つを活用して冒険を楽しんでくれよ

ISBN4-88787-139-2
C0076 ¥1000E

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
MULTI PLAY NAVIGATOR
Let's Play! "FFCC"

株式会社デジキューブ 定価（本体1,000円＋税）